
BRAVO
ScreenFun
öS 38 · sfr 4,70 · Lire 6.700
hfl 5,50 · bfr 110 · Ptas 580
FF 21,50
Nr. 11 November 1999 DM 4,50
Mehr Spaß am Bildschirm
BRAVO ScreenFun
Spiele ● Tipps ● Software ● Hardware ● Kino ● TV ● Connections
Jagen, sammeln, tauschen
Pokémon
Strategie-Feuerwerk
Age of Empires 2
Erster Spielbericht
Tomb Raider 4
Final Fantasy 8
Wahnsinn: Spielmagie pur!
Das ist sie!
Playstation 2
Mehr auf Seite 4
4 394316 204501 11
MiniDisc oder MP3: Was ist besser? • Dicke Gewinne im Jackpot

Spiele ...und mehr

Wuchtig, groß und zauberhaft: „Final Fantasy VIII" (S.24)

ANGESPIELT

8 Resident Evil 2000
RE 3 und Code Veronica

11 Diablo II
Fünf neue Helden wollen den Teufel holen

12 Tomb Raider IV
In Tokio angespielt! Neue Fakten, Bilder, Gerüchte

13 Spiel am Nil, fahr in Le Mans, fighte hart!
Pharao, Die 24 Stunden von Le Mans, Age of Wonders & Spiele-Erscheinungstermine

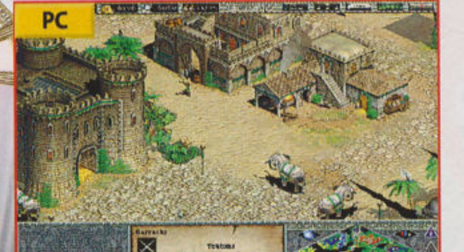
CHARTS

20 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch

22 So bewertet BRAVO SCREENFUN
28 Age of Empires II
44 Die Siedler III – Das Geheimnis der Amazonen
36 Dino Crisis
59 Driver
24 Final Fantasy VIII
38 Formel Eins 99
50 Fußball International 2000
53 Gorky 17
54 Homeworld
56 Mario Golf
48 Metal Gear Solid: Special Missions
51 NBA Inside Drive 2000
34 NHL 2000
32 Pokémon
51 Pong
42 Prince of Persia 3D
57 Racing Simulation 2
40 Rayman 2: The Great Escape
52 Sonic Adventure
47 TrickStyle
60 Kurz & knackig Mini-Tests
62 Gut & billig Spiele-Klassiker für wenig Geld



AGE OF EMPIRES II S. 28



DRIVER S. 59



NHL 2000 S. 34



DINO CRISIS S. 36

HARDWARE

93 Know-how
So funktioniert ein MiniDisc-Rekorder

94 MiniDisc oder MP3 – was ist besser?
Im Test: 5 MD-Rekorder und 6 MP3-Player

100 Die Playstation als Jukebox
Zusatzmodul macht die Konsole zum MP3-Player

102 AMD K7 Athlon gegen Pentium III
Welches Motherboard, wann umsteigen?

104 Cyber-Controller für die Playstation
Steuere Spielfiguren mit bloßer Handbewegung

106 Im Visier der Datendiebe
Wer kann Deine Daten lesen? So schützt Du Dich

SOFTWARE

108 Star Wars: Droids & Gungan: Die neue Welt
Bau Droiden & ein Öko-System auf Naboo

110 Hinter den Kulissen: „Episode I"
Für Fans: alles über den Film auf zwei CD-ROMs

112 Bau Dein CD-Cover
Teil 2: Perfektes Styling mit Farben und Grafiken

CONNECTIONS

114 Alles über Handys
Teil 3: Der beste Tarif für jeden Telefonier-Typ

116 So findest Du alles im Internet
Suchstrategien, Suchmaschinen, Kataloge & Co.

118 Serie: Websites im Test
Wie spannend ist Acclaims „Shadow Man" im Netz?

120 Surftipps und Events im Internet
Witzig, interessant & hilfreich: die besten Websites

KINO/TV

128 Disney's Tarzan
Ich Disney, du Zeichentrick: Dschungelheld im Kino

131 Deep Blue Sea
Hai voraus: Versuchstiere mutieren zu Killern

132 Die wichtigsten Kinofilme des Monats

134 Topaktuell auf Video & DVD

136 Premiere World
Pay-TV: Revolution oder ein Schuss in die Bildröhre?

138 Timecop
Elite-Polizist jagt Verbrecher quer durch die Zeit

139 Raven – die Unsterbliche
Der Highlander kriegt Konkurrenz: Diebin Amanda

140 TV-Highlights im Oktober/November

SPECIAL

4 Sensationell: die Playstation 2
Sonys neue Konsole: Design, Technik, erste Spiele

123 Der eigene Weltraum-Shooter
Starke Clique entwickelt und vermarktet ein Spiel

142 Lust auf Trash? Lobo!
Die abgefahrenste Comic-Serie der 90er

146 Serie: Jobs am PC
Layouter: Sie sorgen für tolle Optik im Heft

RUBRIKEN

14 News
Infos und die neuesten Trends

148 Fun Witze, Rätsel, Comic

150 Leserbriefe & SCREENFUN-Service

153 Impressum

153 Vorschau

154 Gewinne satt
Der SCREENFUN-Jackpot

TIPPS & TRIX



SCREENFUN bietet Euch Tipps und Lösungen zu Spielen an – zu „Tomb Raider III", „Metal Gear Solid", „C&C3", „Zelda 64", „Need for Speed IV" und vielen anderen.

Nutzt dafür den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, sieben Tage in der Woche, schneller als ein Brief (siehe Seite 65 und 150). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) auf einer Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN
»Trix per Post«
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend zugeschickt.



SOUL REAVER





FINAL FANTASY VIII

PlayStatio



Die Sensation ist perfekt! Sony hat das Geheimnis um seine neue Konsole und die ersten Spiele gelüftet. Die Playstation 2 prunkt mit edlem Design, DVD- und Internet-Fähigkeiten und kommt schon im März 2000 in Japan.

Der Besucheransturm auf die halbjährliche Tokyo Game Show war schon immer enorm. Doch die Menschenmassen, die vom 17. bis zum 19. September in die Makuhari-Messehallen strömten, sprengten alle Rekorde. Über 25.000 Besucher tummelten sich täglich in den drei Hallen. Den Hauptgrund für die Anreise sah man allerdings nur in der Haupthalle: Sony offenbarte endlich das Design und sogar die ersten Spiele der neuen Konsole Playstation 2, der Videospieler entgegenfiebern wie „Star Wars"-Fans der „Episode I".

Der schwarze, längliche, schmale Kasten erinnert auf den ersten Blick an einen Autoradio-Verstärker, das 128-Bit-Gerät bietet darin aber Extras, die weit übers Videospielen hinausgehen. Dank spezieller Anschlüsse (siehe Kasten rechts) soll die Playstation 2 zum Internet-Gerät ausgebaut werden können. Anders als Sega für sein Dreamcast hat Sony schon jetzt eine externe Festplatte als Add-on für das Jahr 2001 angekündigt. Darauf sollen beispielsweise von Sony angebotene Zusatz-

TOKYO GAME SHOW HERBST 1999

Laut, grell, bunt und brechend voll: die Tokyo Game Show Autumn '99

„Samba de Amigo" heißt dieser abgefahrene Rassel-Automat für zwei Spieler

Partystimmung am Namco-Stand: Tanzkombos unterhielten das Publikum

levels und Ähnliches heruntergeladen werden können. **Außerdem korrigierte Sony überraschend seine Aussage, dass die Playstation 2 keine DVD-Filme abspielen könne.** Auf der Messe verkündete man stolz, das nun doch möglich gemacht zu haben. (Eine kurze Erklärung zu DVDs findest Du auf der übernächsten Seite, mehr Infos rund um DVD in SCREENFUN 4/99).

Die DVD- und Internet-Fähigkeiten sind eine feine Sache, auch für Sony, wo man hofft, dadurch viele neue Käufer zu finden. Wie sieht es aber mit der Spiele-Power aus? **Ein sehr großer Vorteil der Konsole ist auf jeden Fall ihre Abwärtskompatibilität. Das bedeutet, dass auch alle Deine alten Playstation-Spiele tadellos auf dem Nachfolge-Modell laufen werden.** So will sich Sony vor einer Software-Flaute schützen, die früher schon so manche Konsole auf Anhieb zum Flop erklärte.

Dieses Extra ist eine nette Beilage für den Spielefreund. Doch wenn man sich eine neue Konsole kauft, will man gerade am Anfang nicht die ollen Kamellen weiterdaddeln, sondern so schnell wie möglich in die nächste Generation eintauchen.

Aus diesem Grund sitzen jetzt auch schon über 160 Spielefirmen an neuen Projekten. Und die sind alles andere als faul: ➤

*Der **Dual Shock 2 Controller** soll bis auf Start und Select ausschließlich analoge Feuerknöpfe für präzisere Spielaktionen besitzen*

DIE ANSCHLÜSSE

Ab geht die Session: Der **Power-Knopf** ist direkt über der **Eject-Taste** angebracht, mit der Du das ROM-Laufwerk öffnest. Die Playstation 2 kann alte und neue Spiele-CDs, DVD-ROMS sowie DVD-Filme und Audio-CDs abspielen.

Das Tor zu einer anderen Welt: Das **Laufwerk** hat die Geschwindigkeit eines 24-fach-CD-ROM-Drives und eines 4-fach-DVD-ROMs.

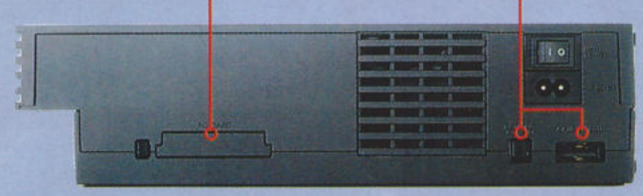
Alte Bekannte: Die Abwärtskompatibilität gilt nicht nur für Spiele. Auch **Joypads** und andere Steuereinheiten sowie **Memory Cards** der alten Playstation passen in die Nachfolgekonsole. Allerdings wird Sony eine neue 8-MByte-Speicherkarte anbieten.

Datenübermittlung im Eiltempo: Mit der **I-Link-IEEE1394-Schnittstelle** ist die Playstation 2 für blitzschnellen Datentransfer ausgerüstet. Dieses sogenannte „Firewire" übermittelt digitale Daten schneller als irgendein vergleichbarer Anschluss.

Universal Serial Busses (USB) gibt es zwei. Sie erlauben Dir sogar, PC-Zusatzgeräte an die Konsole anzuschließen. Egal, ob Flightstick oder Drucker – theoretisch ist alles, was USB unterstützt, zur Playstation 2 kompatibel.

Die Voraussetzung für einen Internet-Zugang wird durch diese **Type-III-PCMCIA-Schnittstelle** ermöglicht. Ein Modem wie beim Dreamcast steckt bei der Sony-Konsole aber nicht unter der Haube.

Von hier aus geht es auf die Mattscheibe: Den breiten **AV-Anschluss** kennen Playstation-Besitzer schon. Das alte Kabel kann wiederverwendet werden. Links daneben befindet sich eine **optische Schnittstelle**, bei der die Daten verlust- und störungsfrei durch Lichtimpulse zu einer Dolby-Digital-Anlage übertragen werden.



SONYS MASTERPLAN 2000

Mit der Playstation hat sich Sony innerhalb von fünf Jahren vom Branchen-Außenseiter zum Konsolen-Marktführer gemausert. Nicht übel für ein Gerät, das eigentlich als Zusatz-CD-ROM-Laufwerk fürs Super Nintendo gedacht war! Anfangs von der Industrie belächelt, hat Sony mit weltweit über 60 Millionen verkauften Playstations allen Zweiflern gezeigt, wo es langgeht.

Und das war nur der Anfang. Der Playstation-Erfolg ist der Ausgangspunkt eines viel größeren Plans: Mittlerweile wird das Potenzial der Konsole im gesamten Sony-Konzern gewürdigt. Und die Fähigkeit der Playstation 2, DVD-Filme abzuspielen, ist ein klarer Beweis dafür, dass Sony seine Konsole als ein so selbstverständliches Gerät in die Haushalte bringen will, wie es heute etwa Fernseher oder Radio sind.

Tatsächlich bleiben bei der Playstation 2 kaum Wünsche offen – es gibt quasi kein zukunftsorientiertes Medium, das die neue Konsole nicht in irgendeiner Art und Weise unterstützt. Obendrein sind ihre technischen Daten bislang ungeschlagen. Nintendos Dolphin wird wohl erst nächstes Jahr Form annehmen.



Hat Großes vor: Playstation-Erfinder und Sony-Boss Ken Kutaragi

Text: Christian Henning · Illustration: Horst Kolodziejczyk

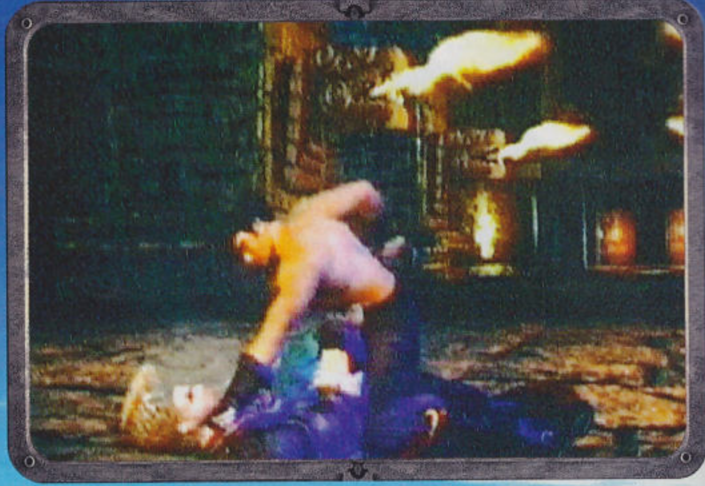
SPIELE FÜR DIE

GRAN TURISMO 2000



Die funkelnden Karossen der „Gran Turismo 2000"-Demo vermittelten nur einen ernüchternden Eindruck. Die Grafikchips der Playstation 2 können noch mehr!

TEKKEN TAG TOURNAMENT



Details in Hülle und Fülle: Die lodernden Flammen im Hintergrund werfen ihr flackerndes Licht auf Jin Kazama und den am Boden liegenden Paul Phoenix

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 3



Grafik vom Feinsten: Das neue „Street Fighter" sieht in Bewegung noch besser aus. Beachte auch Blankas behaarte Arme!



Prügeln sich zu viert um den Sieg: Chun-Li, Dhalsim, Ryu und Guile (v. l.)

Auch diese Fighter freuen sich schon auf ihren 128-Bit-Einsatz: „Tekken Tag Tournament" ist ein Muss für die Playstation 2

BOUNCER



Leider gibt es noch kaum Bilder zu Squares Hit-Kandidat „Bouncer"...

Allein Square hat nach eigenen Angaben bereits sieben Titel in der Mache, darunter das actionreiche Fightspiel „Bouncer", welches aufgrund seiner tollen Grafik als das Messe-Highlight galt – auch wenn es leider nur ein kurzes Demo-Video zu sehen gab. „Final Fantasy"-Fans dürfen sich schon mal auf Teil 9 der Rollenspiel-Saga freuen. Zu den anderen fünf Spielen schwieg man sich noch hartnäckig aus. Die meisten sollen zum Japan-Start der Konsole am 4. März 2000 erscheinen.

Auch Namco ist tätig, wobei man der Automaten-Umsetzung von „Tekken Tag Tournament" deutlich den Zeitdruck ansah, unter dem die spielbare Demo entwickelt wurde. Ohne neue Animationsphasen und optisch nur um ein paar Lichteffekte und rundere Formen reicher, kam „TTT" unspektakulärer daher als „Soul Calibur" auf dem Dreamcast – ebenfalls von Namco. Mit ihrem Rennspiel-Hit „Ridge Racer" konnten die Japaner allerdings wieder einiges wettmachen. Neben Polyphony Digitals „Gran Turismo 2000" wird es wohl eines der Start-Rennspiele sein. Andere Playstation-erprobte Hits wie „Metal Gear Solid" oder Fortsetzungen wie „Resident Evil 4" gelten ebenfalls schon als sicher, obwohl bislang noch niemand etwas davon gesehen hat.

Auf den Schultern der Sony-Leute lastet eine große Bürde, denn zum einen haben sie mit ihrer Playstation dem Markt einen immensen Auftrieb gegeben, zum anderen ist die Konkurrenz nicht eingeschlafen. Segas Dream-

PlayStation 2

INFO

Zurücklehnen und Filme gucken mit der Playstation 2

Die Playstation 2 kann DVDs abspielen. DVD steht für Digital Versatile Disc (deutsch: digitale vielseitige Scheibe). Obwohl sie wie eine normale CD aussieht, hat die DVD ein viel größeres Speichervolumen und kann zudem auf beiden Seiten beschrieben werden.

Die Filmindustrie hat die Vorteile der DVD längst erkannt: Das Bild ist sehr viel schärfer als das einer VHS-Kassette, auch die Ton-Qualität ist viel besser. Dank des enormen Speicherplatzes können Hersteller verschiedene Tonspuren und mehrsprachige Untertitel auf die DVD brennen. Extras wie beispielsweise Dokus über die Entstehung eines Films (das Making Of) gehören inzwischen bei jedem erfolgreicheren Film zur Standard-Ausstattung.

DVD VIDEO ™

AKTUELLE DVD-TITEL

Star Trek: Der Aufstand

Sci-Fi • ab 12 Jahre • im Handel

In ihrem dritten Kino-Abenteuer sind Captain Picard und seine Enterprise-Crew einer Verschwörung auf der Spur. Die DVD ist neben dem Film in brillanter Bild- und Ton-Qualität mit einem spannenden Making Of ausgestattet. Für alle Trekker, die schon immer mal einen Blick hinter die blinkenden Kulissen werfen wollten, ist diese Scheibe ein absolutes Muss.

The Matrix

Sci-Fi • ab 16 Jahre • als US-Import

Der Kino-Hit mit Keanu Reeves und Laurence Fishburne ist in den USA bereits auf DVD erschienen.

Der Film selbst wird von einem reichhaltigen Zusatzangebot begleitet: Interaktive Menüs, ein ausführliches Making Of und Berichte von den Dreharbeiten sowie Extra-Goodies für DVD-ROM-Besitzer (nächstes Jahr also auch für Playstation-2-Besitzer) machen Spaß.

Die tapferen Recken aus „Kessen" werden vermutlich nur in Japan kämpfen, denn ein Erscheinen des Spiels im Westen ist zur Zeit leider nicht geplant

KESSEN

Koeis Strategiespiel „Kessen" konnte mit faszinierender Grafik aufwarten

BOUNCER

...doch die gezeigte Demo ließ den Besuchern den Atem stocken: klasse Grafik !

TEKKEN TAG TOURNAMENT



Hübscher denn je, aber immer noch überarbeitungsbedürftig: Namcos „Tekken Tag Tournament" ist noch längst nicht fertig

… ist ja gerade erschienen, und obwohl sich die technischen Daten der Playstation 2 besser anhören, konnte man große Qualitätsunterschiede bei den gezeigten Spielen nicht ausmachen. Dies liegt wohl vor allem daran, dass Sony die Fremdhersteller lang im Dunkeln ließ und die Programmierer wenig Zeit hatten, zur Messe etwas Vorzeigbares zu produzieren.

Aus einigen Entwicklerkreisen gab's auch Vorwürfe, es sei schwer, mit der Playstation 2 zu arbeiten. Das hat längere Produktionszeiten zur Folge, was Sony nicht davon abhalten wird, die Konsole in Japan nächsten März auf den Markt zu bringen. Kostenpunkt: umgerechnet zirka 750 Mark. Der Rest der Welt soll im Herbst 2000 in den Genuss der neuen Generation kommen.

BRAVO ScreenFun AKTION!

Willst Du zu den Ersten gehören, die eine Playstation 2 besitzen? Dazu brauchst Du nur ein wenig Glück: Wir verlosen 1 Playstation 2 inklusive Spiel, sobald die Konsole in Japan erhältlich ist. Mehr Infos stehen auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Punker-Paule und seine „Tekken"-Kollegen sehen einer schwarzen Konsole und einer rosigen Spieler-Zukunft entgegen!

RESIDE

Leuchte der Armee der Finsternis wieder mit Schrotflinte und Raketenwerfer heim! Capcom dreht die Uhr zurück: Zwei weitere Reisen nach Raccoon City lüften das Geheimnis um mutierte Viren und einen Bösewicht direkt aus der Hölle.

RE 3: Last Escape

Nervenkitzel am Joypad: Die pompösen Videosequenzen von „Resident Evil 3" schocken mit mächtigen Explosionen, verbissenen Feuergefechten und gruseligen Visagen

Knietief im Schlamassel: In der Gasse brechen sieben Zombies durch die Barrikaden und fallen die Heldin Jill Valentine an

Alter Bekannter: In der „Resident Evil 3"-Kneipe wirst Du Brad treffen, den Hubschrauber-Piloten aus dem ersten Teil

Schreckmomente im Minutentakt: Gerade als Jill unbeschadet am Fenster vorbeigeschlichen ist, zerbirst klirrend die Scheibe und ein frecher Zombie will ihr an den Kragen

INFO



Resident Evil: Gun Survivor

Mit diesem Ego-Shooter wird das Action-Adventure auf ganz neue Wege geschickt. Erstmals hat man das Grusel-Abenteuer in eine dreidimensionale Zombie-Jagd verwandelt, in der der Spieler durch selbstscrollende Levels wandert. Gespielt wird übrigens mit der Lichtpistole.

Ein Erscheinungstermin für Europa wurde noch nicht bekannt gegeben, Insider schätzen aber, dass „Gun Survivor" schon nächstes Jahr zu haben ist.

Capcoms Zombie-Action-Abenteuer gehört zu den bekanntesten und beliebtesten Playstation-Spielen überhaupt. Kein Wunder also, dass die japanische Firma keine Gelegenheit auslässt, die verschachtelte Story immer weiter zu treiben. Diesmal mit einem Sprung in die Vergangenheit: Im Abspann von „Resident Evil" entkam die STARS-Agentin Jill Valentine knapp aus dem Zombie-verseuchten Herrenhaus bei Raccoon City. Jetzt lässt Capcoms Horror-Spezialist Shinji Mikami die unerschrockene Amazone erneut gegen das Böse antreten – beziehungsweise weiter davor fliehen. Denn in „Resident Evil 3: Last Escape" musst Du Jill heil aus Raccoon City herausführen.

Und das ist noch schwieriger als in jedem Horror-Abenteuer zuvor, denn Unmengen von Untoten schlurfen durch die Straßen der halb verfallenen Stadt. Im Schein von Neonleuchten und Feuern sucht Jill erneut nach Gegenständen, die ihre Flucht erleichtern sollen. Wie in „Dino Crisis" (s. Seite 36) liegt Munition nämlich nicht einfach auf der Straße herum. Mit Hilfe einer Presse und diverser Utensilien mixt und produzierst Du Patronen, um Zombies, Lickern und verwesten Hunden entgegenzutreten. Mächtigster Gegner ist wieder ein Tyrant, der Jill spurtstark und mit reichlich Muskeln unterm Mantel quer durch die Stadt verfolgt.

Damit Jill dennoch eine Chance hat, spendierte ihr Capcom neue Aktionsmöglichkeiten. Neben flotten Sprints und einer 180°-Drehung kontert die Heldin Attacken mit den Schultertasten und weicht auf diese Weise ihren Gegnern aus. Zudem kann sie explosive Fässer und Kisten anvisieren und in die Luft jagen – sehr hilfreich, wenn ein Trupp Monster daneben steht...

Im nächsten Frühjahr dürfen „Resident Evil"-Fans auch hierzulande zum Joypad greifen und hautnah erleben, was Spannung im Jahr 2000 bedeutet.



Ganz schön brenzlig: „Resident Evil 3" strotzt vor wundervollen Lichteffekten wie etwa diesem Flammenherd



PC	PS	N64	DC	J/D

Resident Evil 3: Last Escape
Action-Adventure
Start: Frühjahr 2000
Capcom/Eidos | für 1 Spieler

Das „Resident Evil" mit der extra-hohen Grusel-Garantie fesselt derzeit Japan – und nächstes Jahr uns!

NT EVIL

Code Veronica

Mission: Impossible? Das Funkgerät überträgt Jill die verzweifelten Hilferufe ihrer Kollegen

Retterin in der Not: Im Hinterhof entdeckt Veronica ein verängstigtes Schulmädchen, das den Zombies völlig ausgeliefert wäre



Der Polizeicomputer verrät Dir den Code für ein geheimes Schließfach

Beine zum Anbeißen: Wenn die liebliche Veronica aufkreuzt, läuft Zombies das Wasser im Mund zusammen

Viel Full-Motion-Video-Zauber: Das Dreamcast-Spiel ist auf zwei GD-ROMS verteilt worden

INFO

Shopping in Raccoon City

Zombie-Jäger frohlocken: Für kaum ein anderes Videospiel ist in Japan so viel Fan-Zubehör erhältlich wie für die Welt von „Resident Evil". Neben Soundtracks und Spielfiguren verkauft Capcom auch Jacken, T-Shirts, Zippos und sogar komplette Kampfanzüge.

Die Spielfiguren von Helden und Monstern sind für das jüngere Publikum gedacht, die Großen besorgen sich authentische Druckluft-Feuerwaffen: Colt, Shotgun und Sturmgewehr spucken statt blauer Bohnen kleine Plastikkugeln – trotzdem wird Capcom sein Waffenarsenal wohl nicht durch den deutschen Zoll bekommen. Die weniger martialischen Fan-Artikel (Actionfiguren, T-Shirts, Comics etc.) kannst Du auch hierzulande im Kaufhaus oder Fachhandel erhalten.

Das Action-Adventure „Resident Evil: Code Veronica" wird ausschließlich Dreamcast-Besitzer erfreuen. Es spinnt die Story um die zombie-erzeugenden Experimente weiter: Claire Redfield folgt ihrem verschollenen Bruder ins Euro-Hauptquartier des Umbrella-Konzerns. Dabei trifft sie Titelheldin Veronica, und Du kannst nun beide Frauen steuern.

Die größte Neuerung stellt die „echte" 3D-Optik dar: Im Gegensatz zu den gerenderten Hinterhöfen der Playstation-Version gestaltet Capcom auf dem Dreamcast alle Häuser und Straßen aus Polygonen. Per Tastendruck drehst Du die Kamera um 360° und erspähst so jeden Winkel. Fans von 3D-Shootern können außerdem in die Ego-Perspektive schalten.

Trotz neuer 3D-Technik gilt auch weiterhin das Motto „Anspruchsvolle Rätsel, wüste Schießerei": Oft kommst Du nur mit Kombinationsgabe und dem richtigen Werkzeug weiter. Furcht einflößende Obermotze wie der Riesenalligator in der Kanalisation sorgen dann jeweils am Ende der zehn Abschnitte für hitzige Schießereien.

Schlüpfst Du später auch noch in die Rolle eines Schulmädchens, wird das Spiel zur panischen Flucht: Ohne Schusswaffen und körperlich unterlegen flüchtest Du vor dem Zombieheer.

Laut Capcom beschäftigt „Resident Evil: Code Veronica" Spieler doppelt so lange wie „Resident Evil 3". Als besondere Zugabe unterstützt das Spiel das Dreamcast-Modem: Capcom verspricht Extras aus dem Internet.



PC | PS | N64 | DC | J/D

Resident Evil: Code Veronica
Action-Adventure

Start: Frühjahr 2000

Capcom/Sega | für 1 Spieler

Die Sega-Zombie-Jagd will mit 360°-Kamera, Ego-Perspektive und Extras aus dem Internet auftrumpfen





Duell mit dem Riesenalligator: Nimmt die Heldin nicht die Beine in die Hand, landet sie im Maul des Ungetüms

Text: Oliver Ehrle, Christian Henning. Illustrationen: Jens Haupt (2)

Die neuen Helden



Die Ritter der Westmark sind von edler Gesinnung und leben streng nach den Regeln der Religion des Lichts. Der Paladin führt nicht nur eine scharfe Klinge, sondern ist auch in Heil- und Segenszaubern bewandert



Die Bewohner der Wildnis von Khanduras sind von starker Statur und mächtige Gegner der dunklen Seite. Ihr Geheimwissen ermöglicht das Herbeirufen von Naturgeistern und magischen Schutzgöttern



Obwohl diese Dame beim Kampf in der zweiten Reihe steht, gehört sie zu den gefährlichsten Gegnern von Diablo, dem Terror-Lord. Ihre Zaubersprüche bringen Tod und Verderben über die Schergen des Bösen



Eine Aura von Verfall und Verdammnis umgibt diese mysteriöse Figur aus den südlichen Sümpfen von Khanduras. Der Necromancer beschwört Zombies und Monster und setzt die Horden der Unterwelt für seine Zwecke ein

Amazone

Diese mächtige Kriegerin entstammt dem Geschlecht der Nomaden der Südwelt. Ihre Waffe ist der Bogen, doch auch im Gebrauch von Messer und Speer ist sie bestens bewandert und eine gefürchtete Gegnerin

DIABLO II



Endspurt: Mit ein wenig Glück landet Blizzards Fünferbande noch im Dezember auf Deinem PC.

Willkommen, ey! Skelette laden zum knochenharten Kampf



Stinky! Der Barbar verpestet die Unterwelt mit einem Gift-Zauberspruch



Mit dem „Auge des Zeus" kannst Du ganze Monsterhorden terminieren

In Tristram tanzt wieder der Teufel – mit tatkräftiger Unterstützung der Programmierer von Blizzard steigt Megaschurke Diablo zum zweiten Mal aus seinem Dungeon-Grab. **Zu allem Überfluss macht unser Freund diesmal nicht alleine die Keller unsicher, sondern wird beim Comeback von seinen Brüdern Baal und Mephisto begleitet.**

Der Familienanhang ist, vererbungstechnisch bedingt, ebenfalls von der schlimmsten Sorte und fordert das Letzte von Dir. Doch keine Panik: Um der missratenen Brut Herr zu werden, stehen Dir fünf nagelneue Großhelden samt Ausrüstung zur Verfügung.

Du wirst entweder mit Paladin, Barbar, Zauberin, Necromancer oder Amazone in den Untergrund hinabsteigen können. Jede Kampffigur besitzt spezielle Fähigkeiten, die andere taktische Entscheidungen von Dir verlangen. Ganz nach eigenem Geschmack und ausgewähltem Charakter arbeitest Du mit Nahkampfwaffen, Zaubersprüchen oder Fernwaffen. Anders als im ersten Teil der „Diablo"-Saga bleibt die Spielhandlung nicht mehr auf einen Dungeon und eine Stadt beschränkt. Das Spiel ist vielmehr in vier einzelne Akte aufgeteilt, die jeweils andere Städte und Unterwelten bieten. In jedem dieser vier Bereiche triffst Du auf besondere Monster und findest andere magische Waffen. Wird im Dungeon die Luft zu schlecht, steigst Du an die Oberfläche und vermöbelst dort die zahlreichen Helfer von Diablo.

Die beste Nachricht zum Schluss: Blizzard arbeitet mit Hochdruck an den letzten Levels. Das sehnsüchtig erwartete Abenteuer soll pünktlich im Dezember erscheinen!



PC | PS | N64 | DC | D

Diablo II
Action-Adventure

Start: Dezember '99

Blizzard/Havas | für 1-16 Spieler

Fünf Freunde und drei Obermotze: „Diablo II" hat das Zeug zum monstermäßigen Weihnachtsknaller



Dank eines magischen Bogens feuert die Amazone mit Brandpfeilen

Text: Volker Weitz

Endspurt für Lara: In Kürze zieht sie in ihr viertes Abenteuer. Hier findet Ihr die neuesten Infos und Screenshots.



TOMB RAIDER IV



Da klappert's: Die Skelette lassen sich durch Uzi-Feuer nur kurze Zeit aufhalten



Die ohnehin schon guten Lichteffekte wurden noch verbessert

Freie Fahrt für Ladys: Ein steinaltes Seitenwagen-Motorrad löst das Quadbike aus dem Vorgänger ab

Der Vorhang lüftet sich wieder ein Stückchen: Lara Crofts ägyptisches Abenteuer wird noch im November erscheinen. Auf der „Tokyo Game Show" im September konnte SCREENFUN „Tomb Raider IV" auf dem PC bereits anspielen. Die Programmierer verrieten außerdem weitere Design-Geheimnisse, die allen Lara-Fans das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen dürfen.

Zur gut gehüteten Story ist nur so viel bekannt, dass es sich um eine Sternenkonstellation im Jahr 2000 handeln soll, die gehörigen Einfluss auf Mutter Erde nehmen wird. Lara macht sich mit noch längeren Haaren und jeder Menge munitionshaltiger „Argumentationsverstärker" auf, die Welt zu retten. **Dabei wird die Action-Lieblingsheldin erstmals mit einem Scharfschützengewehr ausgestattet. Mittels Zielfernrohr kann sie nicht nur Feinde aus sicherer Entfernung beseitigen, sondern auch unzugängliche Schalter aktivieren.** Dabei wechselt die Perspektive in einen Sniper-Modus, der weit entfernte Objekte immer näher heranholt. Als weitere Zugabe trägt Lara einen Feldstecher bei sich.

Eine Neuerung sind auch die vielen miteinander kombinierbaren Gegenstände. Wenn Lara beispielsweise eine dunkle Höhle betritt, kannst Du mit wenigen Knopfdrucken dafür sorgen, daß sie ihre Taschenlampe auf dem Lauf ihrer Shotgun befestigt.

Scharfschützengewehr und ShotGun sind natürlich nicht die einzigen Neuheiten im Handgepäck der toughen Lady: Ihre Magnum hat sie ebenfalls mit einer Zielvorrichtung versehen, und in Teil 4 führt sie sogar ein Tagebuch. Damit kannst Du eigene Karten der besuchten Levels verwalten und musst nicht mehr alles selbst von Hand kartografieren.

Eine weitere Neuerung ist das überarbeitete Inventory-Menü, in dem Du die Gegenstände miteinander kombinierst. Auf das lieb gewonnene Quadbike aus „Tomb Raider III" muss Lara diesmal aber verzichten. Stattdessen tuckert sie mit einem altertümlichen Seitenwagen-Motorrad durch die Wüstenlandschaft. Das dürfte richtig heiss werden!

Text: Volker Weitz, Christian Henning

PC	PS	N64	DC	D

Tomb Raider IV
Action-Adventure

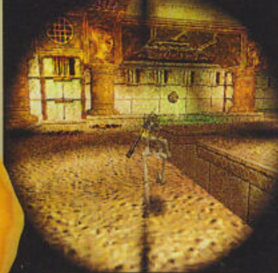
Start: November '99

Core Design/Eidos | für 1 Spieler

Bekannte Heldin, neue Gegner und Spielelemente: Auch Teil 4 könnte ein internationaler Kassenknüller werden



Noch ein Kampfdress, noch ein Spiel: Lara dreht in „Tomb Raider IV" wieder voll auf



Lara hat einige ihrer Waffen mit einem Zielfernrohr...



...versehen, um auch weiter entfernte Gegner auszuschalten

Pharao

Ägypten, das Land der Götter, Mumien und Pyramiden! Im Aufbau-Strategiespiel „Pharao" wird die alte Nil-Kultur zu prächtigem Computerleben erweckt. **Du siedelst mit Deinen Schutzbefohlenen an den Ufern des mächtigen Stroms, baust in Echtzeit Häuser, Paläste und gewaltige Grabmale.**

Dass Dir die Hege und Pflege Deines Volkes am Herzen liegt, versteht sich von selbst: Wenn Du nicht für ausreichend Nahrung und Unterhaltung sorgst, wandert die Bevölkerung wieder ab. Im Laufe der Jahrhunderte entwickelst Du so ein funktionierendes Gemeinwesen und breitest Dein Volk an den Ufern des Nils aus. Das hat allerdings seine Tücken: Der unberechenbare Fluss hat die unangenehme Eigenschaft, in regelmäßigen Anständen über die Ufer zu treten. Hast Du zu nah am Wasser gebaut, verschwindet Deine Stadt wieder in den Fluten.

Als weitere Erschwernis sind marodierende Römer- und Nubierhorden im Angebot, die Deinen Jungs an den Lendenschurz wollen. Ziel des Spiels ist es, bis zu Deinem Ableben als Pharao eine riesige Pyramide zu bauen. Hier kannst Du es Dir dann zur allerletzten Ruhe gemütlich machen. Die weiteren Staatsgeschäfte werden von Deinem Erben übernommen. Versteht sich von selbst, dass Sohnemann ebenfalls Deinen Mauskommandos folgt.

Deine Zivilisation brummt, und die Sphinx schnurrt zufrieden



Für jeden der fünfzehn Götter musst Du einen eigenen Tempel bauen



Die 24 Stunden von Le Mans

Das titelgebende Rennen in der französischen Pampa zählte schon vor dem Formel-1-Hype zu den härtesten Kursen im Motorsport. 24 Stunden lang müssen die Piloten durchfahren. Bei Tag und Nacht, bei Sonne und Regen. All das kannst Du ab nächsten Monat auf Deinem PC oder der Playstation daheim nachspielen.

48 verschiedene Autos, die es allesamt auch in Wirklichkeit gibt, stehen Dir dafür zur Auswahl. Damit Du bei dem 24-Stunden-Rennen keine viereckigen Augen bekommst, kannst Du das Rennen jederzeit zwischenspeichern. Zudem gibt es die Möglichkeit, Rundenanzahl und Rennzeit zu verkürzen, zum Beispiel in 24 Minuten anstelle von Stunden.

Neben dem bis ins kleinste Detail nachempfundenen Le-Mans-Kurs gilt es in einem Meisterschafts-Modus noch zehn weitere Strecken zu fahren. Wenn Du gut bist, wirst Du von anderen Teams abgeworben und mit besseren Fahrzeugen gefördert.

Infogrames und das schottische Entwicklerteam Eutechnyx streben ein sehr realistisches Spiel an, in dem sich Crashs so echt wie möglich auf die Autos auswirken sollen. In wieweit sie ihre selbst gesteckten hohen Anforderungen erfüllen, lässt sich erst Ende November sagen, wenn „Die 24 Stunden von Le Mans" bei uns erscheint.

PC-Spieler kommen in den Genuss lupenreiner High-Speed-Grafik (PC)



Auch auf der Playstation werden die 48 Autos detailliert dargestellt (PS)



Age of Wonders

Eine Karriere als Finsterling oder moralstarker Edelritter? Das ist die entscheidende Frage im Strategiespiel „Age of Wonders". Je nachdem, für welche Richtung Du Dich anfangs entscheidest, entwickeln sich Deine weiteren Abenteuer im Spiel. **Als Herr der Finsternis oder Führer der Guten gehst Du auf Entdeckungstour durch einen riesigen Fantasy-Kontinent.** Hier eroberst Du neue Städte, rekrutierst ausgeruhte Helfer und lernst frische Kampftechniken. In besetzten Städten kannst Du weitere Truppen produzieren und die Infrastruktur verbessern.

Triffst Du auf den Feind, wird auf eine detaillierte Kampfkarte umgeblendet. Hier führst Du Deine Truppen ins rundenbasierte Getümmel. Du gewinnst, wenn alle Feinde vom Bildschirm verschwunden sind. Als Belohnung winken Erfahrungspunkte, die gegen verbesserte Charakterwerte eingetauscht werden können. Im Laufe der Spielzeit entwickeln sich so Deine Fähigkeiten als Armeeführer immer mehr. Du kannst dann zum Beispiel neue Zaubersprüche erforschen, mit denen Du die Truppen im Kampf unterstützt.

Besonders spannend ist es, in den Untergrund des Landes abzusteigen. Hier lauern die stärksten Feinde und warten die größten Schätze auf Dich. Das gefundene Geschmeide investierst Du in den Ausbau der Städte und Armeen.



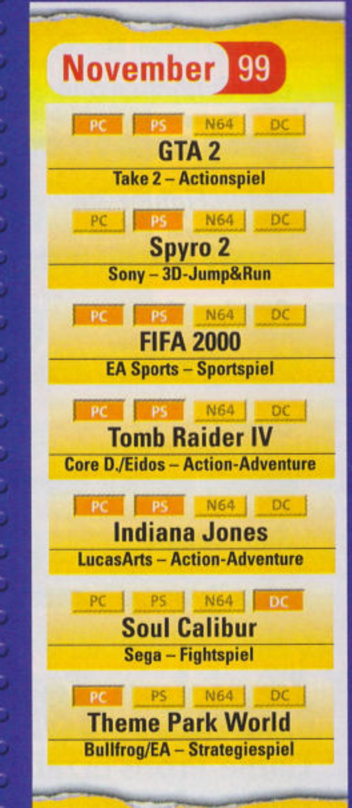
Vorsicht, Funkenflug: Dein Zauberer bearbeitet eine feindliche Stadt



Alle rundenbasierten Kämpfe werden auf einer 3D-Karte ausgetragen



Wann kommt was?



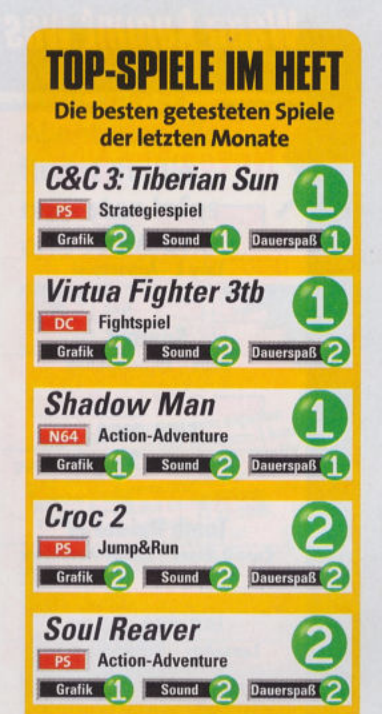






Alle Angaben ohne Gewähr

Text: Knut Gollert, Volker Weitz, Christian Henning



BRAVO SCREENFUN im

BRAVO TV besucht die Redaktion und bringt heiße Spiele-News!

KOMMT MIT AUF DEN TRIP DURCH DIE WELT DER COMPTERSPIELE! SPASS AM SCREEN IST GARANTIERT

SONNTAG, 24. OKTOBER
14.45 RTL 2 **BRAVO TV**
SCREENFUN EXTRA

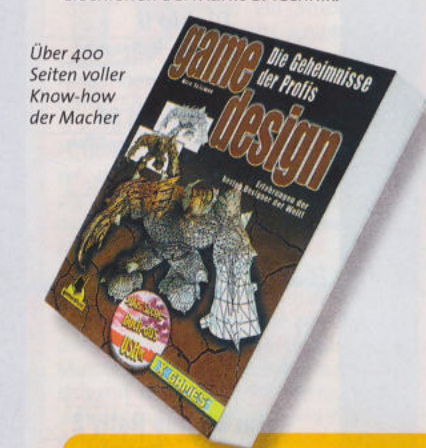
Führt Dich als Moderator des BRAVO-TV-Extras durch die SCREENFUN-Redaktion: Martin von Touché

Wir feiern Geburtstag! Seit zwei Jahren versorgt Dich BRAVO SCREENFUN mit News, Tests, Tipps und Service zu allem, was über den Bildschirm flimmert. Anlässlich dieses Jubiläums kommt BRAVO Extra zu Besuch in die SCREENFUN-Redaktion. Martin von der Boygroup Touché wirft als Moderator einen Blick in unsere Hallen. Wer schon immer einmal wissen wollte, wie die SCREENFUN-Macher aussehen und arbeiten, sollte unbedingt einschalten. Klar, dass die Sendung auch mit Spiele-News gespickt ist. Außerdem gibt's einen Bericht von der Tokyo Game Show, und ein weiterer Beitrag zeigt, wie ein Spiel entsteht.

Insider-Talk

Game-Profis erzählen

Willst Du wissen, wie ein Spiel entsteht? Im Buch „Game Design – die Geheimnisse der Profis" plaudern die Stars der Szene aus dem Nähkästchen. Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, Peter Molyneux („Dungeon Keeper") und Lara-Designer Toby Gard kommen zu Wort. Für rund 40 Mark im Buchhandel, erschienen bei Markt & Technik.



Über 400 Seiten voller Know-how der Macher

Günstig ins Netz

Startklar fürs Internet: Jeden Monat berechnen wir neu, welches die günstigsten Internet-Provider sind. In der Tabelle siehst Du die jeweils drei besten Angebote für eine durchschnittliche Surfzeit von 5, 20 oder 50 Stunden im Monat. Die Telefonkosten sind bei allen Angeboten inbegriffen und beziehen sich auf die Zeit von 18 bis 21 Uhr.

Anbieter & Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Telefon-kosten	Gesamtkosten Online	Info-Telefon/Fax	
myOkay.NET	17,90 DM	3 Pf	inbegriffen	107,90 DM	(0190) 87 66 55	50 Stunden Surfzeit
Surf 1 – surf 40	88,00 DM	4,5 Pf (40 Freistunden)	inbegriffen	115,00 DM	(06561) 95 56-0	
germany.net (Online City Tarif)	entfällt	3,9 Pf	inbegriffen	117,00 DM	(069) 63 20 01	
Surf 1 – surf 20	44,00 DM	4,5 Pf (20 Freistunden)	inbegriffen	44,00 DM	(06561) 95 56-0	20 Stunden Surfzeit
Talknet 1000	34,90 DM	4,8 Pf	inbegriffen	44,50 DM	(0180) 538 38	
germany.net (Online City Tarif)	entfällt	3,9 Pf	inbegriffen	46,80 DM	(069) 63 20 01	
germany.net (Online City Tarif)	entfällt	3,9 Pf	inbegriffen	11,70 DM	(069) 63 20 01	5 Stunden Surfzeit
Surf 1 – surf basic	entfällt	4,5 Pf	inbegriffen	13,50 DM	(06561) 95 56-0	
KomTel	entfällt	4,6 Pf	inbegriffen	13,80 DM	(0800) 909 00 90	

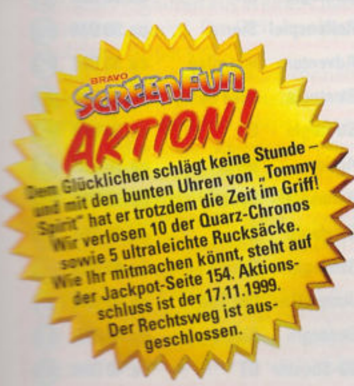
Foto: Thorsten Buhe (1)



Im wirklichen Leben wird hier nicht scharf geschossen, sondern hart getestet: die SCREENFUN-Redaktion im 3D-Design

Der derzeitige Knaller in der Spielewelt „Final Fantasy VIII"...

...prunkt mit super Story und Optik und wird im TV vorgestellt





Realistische Darstellung in Echzeit bei „Rally Championship" von UbiSoft

„3D Prophet" macht auch auf schwachen PC Tempo

Das neue Grafik-Erlebnis

Guillemots „3D Prophet" mit GeForce-256-Chipsatz sorgt für mehr Speed beim Spielen

Als erste Grafikkarte kommt die „3D Prophet" von Guillemot mit dem brandneuen GeForce-256-Chip von Nvidia auf den Markt.

Ausstattung: Ausgestattet ist sie mit 32 MB Speicher, der mit 166 MHz getaktet ist. Der Grafikprozessor läuft mit (eher durchschnittlichen) 120 MHz. Die Karte verfügt zudem über eine starke 256-Bit-Rendering-Engine und eine Geometrie-Transformation-Engine für die Berechnung der Grundstrukturen.

Dazu kommen noch eine Lighting-Engine (acht Hardware-Lichteffekte, zum Beispiel verschiedene Lichtquellen auf einer dunklen Straße) und vier parallele Rechenkanäle (Pipelines). So kann die vierfache Datenmenge pro Takt berechnet werden. Diese Pipelines erzeugen zusammen 15 Millionen Dreiecke und 480 Millionen Pixel pro Sekunde.

Beim Einsatz auf einem Board mit Intel-820-Chipsatz wird auch der schnellere AGP-4x-Slot unterstützt. Die „3D Prophet" verfügt auch über einen TV-Ausgang und ist für Software-DVD-Beschleunigung optimiert.

Installation: Die Installation ist sehr einfach, die Treiber funktionieren einwandfrei. Bei Fragen hilft das übersichtliche Handbuch weiter.

Leistung: Um die Grafikleistung zu prüfen, wurde das Messprogramm „3D Mark 99 Max" eingesetzt, zusammen mit „Rally Championship" von Ubi Soft (ab Weihnachten erhältlich). Der Test-PC war mit Intel Celeron 300 MHz, 80 MB RAM, DirectX 7.0 und Win98 durchschnittlich ausgerüstet. Hier kam die „3D Prophet" bei einer Auflösung von 1024 x 768 und 32 Bit Farbtiefe auf satte 28,7 Frames/Sek. Zum Vergleich: Die Vorgängerkarte „Maxi Gamer Xentor" mit 16 MB erreichte nur eine Framerate von 24,2 Frames/Sek.



Scharfe Bilder und schnelle Framerate beim Test mit „3D Mark 99 Max"

Die hohen Werte zeigen, dass die neue Karte dem Hauptprozessor gut „unter die Arme" greift.

Der neue GeForce-256-Prozessor von Nvidia unterstützt alle wichtigen 3D-Funktionen auf Hardware-Basis und ist für die Schnittstellen OpenGL und Direct 3D (besonders für die neue Microsoft-DirectX-7-Version) optimiert.

Fazit: Die „3D Prophet" bietet auch in schwächeren Systemen hervorragende Leistung – das hat mit rund 600 Mark allerdings seinen Preis.



TICKER

Zuwachs für die iMAC-Familie und Betriebssystem Mac OS 9



Den vor einem Jahr von Apple vorgestellten iMac, der weltweit über zwei Millionen mal verkauft wurde, gibt's ab sofort in drei Ausführungen.

Die neue Familie umfasst den iMac (2299 Mark), den 2999 Mark teuren iMac DV (Digital Video) und die iMac DV Special Edition (3499 Mark). Höhere Leistung (Power-PC-G3-Prozessor), transparenteres Design und Weglassen des geräuschvollen Ventilators sind nur drei Merkmale der neuen Generation.

In beiden DV-Modellen sind DVD-ROM-Laufwerk, zwei Firewire-Anschlüsse und größere Festplatten integriert. Das ebenfalls neue System Mac OS 9 (229 Mark) enthält zahlreiche Funktionen für einfacheres Arbeiten im Internet.

Nintendos Dolphin wird erst im August 2000 vorgestellt

Wie Nintendo bekanntgegeben hat, wird ihre Next-Generation-Konsole Dolphin erst im August 2000 der Öffentlichkeit vorgestellt. Welche Spiele bei der ersten Vorführung gezeigt werden, wurde allerdings noch nicht verraten.

Computer im Aldi-Regal

Im Computermarkt brodelt es wieder einmal: Billig-Anbieter Aldi wird voraussichtlich spätestens Anfang November erneut einen günstigen PC ins Angebot nehmen. Pünktlich zu Weihnachten soll der Komplett-Rechner von Medion zu kaufen sein. Bisher waren die Rechner von Aldi immer recht gut ausgestattet (Monitor, Grafik, Sound, Software) und damit ein echtes Schnäppchen.



Die RAM-Preise gehen rauf

Das Erdbeben in Taiwan hat den Markt für Arbeitsspeicher durcheinandergebracht. Es wurden keine Fabriken zerstört, doch der Stromausfall stoppte zeitweise die Fließbänder. In Deutschland machte sich Hysterie breit. Dank massiver Hamsterkäufe stieg der Preis für RAM fast um das Fünffache. So kosteten Anfang Juli 64 MB RAM 72 Mark. Ende September waren es schon fast 360 Mark.



Zur Zeit ein teurer Spaß: Arbeitsspeicher

TICKER

Fahr-Feeling im Ferrari-Design

Guillemot erweitert seine Lenkrad-Familie für PC und Konsole um drei neue Wheels im Ferrari-Design. Das „Force Feedback Racing Wheel" für den PC, mit zwei original F1-Schalthebeln und einem 180-Grad-Lenkradeinschlag kostet rund 250 Mark. Ohne Rückschlag-Technologie gibt es für 110 Mark das „Ferrari Racing Wheel", wahlweise mit USB-Anschluss. Playstation- und N64-Besitzer greifen für knapp 100 Mark zum Shock2 Racing Wheel.



Ultimatives Trekker-Treffen

Am 30. und 31.10. findet im Estrel Convention Center in Berlin die „Galileo7-III" statt. Für die kultverdächtige „Star Trek"-Tagung haben die Darsteller von Captain Kirk, Captain Sisko, Sulu, Odo u.a. ihre Teilnahme angekündigt. Die Zwei-Tageskarte kostet ca. 200 Mark. Hotline: (05326) 92 91 39

Action im Schnee

Die Ski- und Snowboard-Saison geht los! Vom 12. bis zum 14.11. steigt dazu das „VIVA Winter Fun Fest" auf der Zugspitze. Drei Tage lang ist bei Materialtests, Demo-Shows und fetter Musik für Partystimmung gesorgt. Die Bahn bietet Sondertarife für die Anfahrt. *www. vivawinter.de*

„Mister Walkman" gestorben

Akio Morita, Chef des japanischen Elektronikkonzerns Sony, starb am 3.10. in Tokio. Der 78-Jährige galt als der Erfinder des Walkman. Von dem tragbaren „Musikabspielgerät" verkaufte Sony bis heute über eine Milliarde Stück. Morita langweilte sich beim Tennis und konnte die Musik auf der Anlage nicht leiden. Sein Auftrag an die Ingenieure: Er wolle seine Lieblingssongs auch beim Sport hören. Und die bauten dem Chef den Walkman.

Weltneuheit 1977: der erste Sony Walkman



„Tomb Raider" fürs Dreamcast?

Zum Jahreswechsel läuft der Vertrag zwischen Sony und Eidos aus, der die Spieleschmiede verpflichtet, „Tomb Raider" exklusiv für die Playstation zu vertreiben. Somit könnten bereits im nächsten Jahr Laras Abenteuer auch für andere Konsolen erscheinen. Unbestätigten Gerüchten zufolge arbeitet der Entwickler Core Design bereits an einer Dreamcast-Umsetzung.

Lasergenau im Visier

Höhere Trefferquote eingebaut

Die Falcon Lightgun mit integriertem Laserzielsystem erhöht den Spielspaß und die Zielgenauigkeit an der Konsole. Blaze bringt diese Spielepistole für die Playstation zum Jahresende und zum Preis von 100 Mark auf den Markt. In Deutschland wird es die Lightgun in den Farben Silber und Schwarz geben. *Info: www.blaze-gear.com*

Noch mehr Action an der Playstation verspricht die Falcon Lightgun



Sammelkarten für unterwegs: Kämpfe mit Freunden!

Pikachu gibt's auch ganz aus Plüsch

Pokémon-Kollektion

Der Monsterkult geht weiter

Nicht nur am Screen begeistern die niedlichen Monster aus Japan ihre Fans. Ab Mitte November gibt es die Pokémon auch als Sammelkarten-Spiel. Dabei schicken zwei Spieler ihre Kämpfer gegeneinander in die Arena. Durch Energiekarten und Evolutionskarten steigerst Du ihre Eigenschaften. *Info: Amigo Spiele, 63128 Dietzenbach, Preis: ca. 24 Mark*

Zudem sind über den Spielwarenhandel inzwischen Plüschtiere, Jojos, Schlüsselanhänger und Figuren mit Sound- und Lichteffekten zu bekommen.

Mauzi zum Anfassen: ein treuer Begleiter

Ein Pocketball passt in jede Hosentasche

YOU 99

vom 12.-14.11. in Berlin

Nach dem Erfolg der Jugendmesse „YOU" in Dortmund Anfang Juni startet im November gleich die zweite Folge: In den Messehallen unterm Berliner Funkturm stehen auf 80.000 qm vor allem die Winterthemen im Vordergrund. Mode, Snowboards und Skier aller Markenhersteller werden auf Bühnen und Halfpipes vorgestellt.



Die erste Jugendmesse „YOU" in Dortmund im Juni war ein Riesenerfolg

Aktuelle Mission-CDs im Überblick

„C&C 2" schon dreimal durchgespielt? „Die Siedler III" zu leicht? Kein Problem! Hier findest Du aktuelle Add-Ons und Mission-CDs zu vielen erstklassigen PC-Spielen.

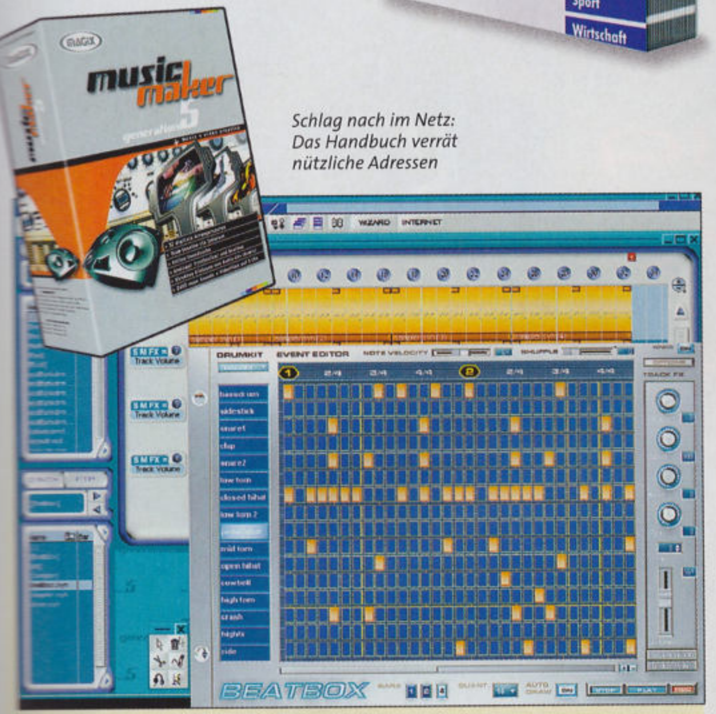
Titel	Genre	Hersteller	Preis	Not
Airline Tycoon – First Class	Strategie	Sunflowers	ca. 30 DM	3
Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer	Strategie	Sunflowers	ca. 40 DM	2
Baldur's Gate: Legenden der Schwertküste	Rollenspiel	Interplay	ca. 40 DM	2
Command & Conquer 2 – Vergeltungsschlag	Strategie	EA	ca. 30 DM	3
Diablo: Hellfire	Rollenspiel	Sierra	ca. 30 DM	2
Die By The Sword: Schwert des Schicksals	Adventure	Interplay	ca. 50 DM	2
Die Siedler III: Das Geheimnis der Amazonen	Strategie	Blue Byte	ca. 60 DM	2
Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons	Strategie	EA	ca. 30 DM	2
Grand Theft Auto: London 1969	Action	BMG	ca. 30 DM	2
N.I.C.E. 2 Tune Up	Rennspiel	Synetic	ca. 30 DM	2
Populous 3 – Unentdeckte Welten	Strategie	EA	ca. 30 DM	2
Railroad Tycoon: Das zweite Jahrhundert	Strategie	Take 2	ca. 40 DM	2
Rayman for Ever	Jump&Run	Ubi Soft	ca. 25 DM	3
StarCraft Expansion: Brood War	Strategie	Sierra	ca. 40 DM	1
Unreal: Return to Na Pali	3D-Shooter	GT	ca. 40 DM	1

Wegweisend

Surfer wissen mehr

Das Internet kann bei der Erledigung ungeliebter Hausaufgaben ungemein nützlich sein. Manchmal findet man sogar fix und fertige Lösungen. Das Handbuch „Internet Guide für Schüler" hilft mit Websites zu allen Fächern bei der Suche. Den Schmöker gibt's für ca. 30 Mark vom Moses Kinderbuch Verlag im Buchhandel.

Schlag nach im Netz: Das Handbuch verrät nützliche Adressen



Mit dem Tool „Beatbox" komponierst Du eigene Rhythmen

Gemeinsames Mixen

Musikprogramm mit Internet-Einsatz

Nicht nur alleine, sondern mit vielen Gleich gesinnten komponieren kannst Du mit der neuen Version des Musikprogramms „Magix Music Maker". Denn die Generation 5 verfügt über einen Multiplayer-Modus fürs Internet. Wer einen Online-Anschluss hat, landet per Knopfdruck direkt vom Programm aus in einer Chat-Area. Dort klinkst Du Dich in einen Chatraum Deiner Wahl ein.

Alle Leute in einem Raum können gleichzeitig an einer gemeinsamen Komposition arbeiten. Dabei übernimmt jeder eine Soundspur oder bearbeitet die Sounds von anderen weiter. Ein Mausklick, und die Daten werden ausgetauscht, sodass jeder die Werke der Mitstreiter hören kann.

Das Arbeitsprinzip im Programm ist gleich geblieben und auch im neuen Outfit übersichtlich: mit der Maus ziehst Du Klangbausteine auf ein Arrangiertablett. 32 Spuren und 3 CDs voller Sounds aus verschiedenen Musikrichtungen stehen zur Verfügung.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, Bausteine aus dem Internet herunterzuladen und einzusetzen – auch im MP3-Format. Neu ist das Tool Beatbox, mit dem man eigene Rhythmen zusammenstellen kann.



PC | PS | N64 | DC | D

Magix Music Maker Generation 5
Musiksoftware für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM	Magix	1-X Spieler

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95 oder 98 oder NT, 10 MB HD, Grafikkarte, 16-Bit-Soundkarte

Gestaltung	Action	Dauerspaß
2	1	1

☺ Multiplayer-Modus übers Internet, einfache Bedienung, 3 CDs voller Sounds

☹ Teilweise unvollständige Online-Hilfe, kein gedrucktes Handbuch

Einsteigerfreundliches Musikprogramm mit guten Sounds und toller Internet-Funktion — 1

Strategiespiel-Nachschub

Majesty

Das Königreich der Magie

Im Strategiespiel „Majesty" von Microprose bist Du der Oberhirte eines ganzen Stalls von Superhelden. Mächtige Barbarenkrieger, schuppige Drachen und zauberstarke Elfenfürsten lauschen mit gespitzten Ohren jedem Deiner Befehle. Als König im Zauberreich Ardania führst Du die spezialisierte Truppe in den Kampf. Damit nicht genug: Nebenbei baust Du an einer ausgewachsenen Fantasystadt, Du kümmerst Dich um die Einwohner und scheffelst Gold und Geschmeide. Das Bau- und Kampfgetümmel startet im Frühjahr 2000.





Sudden Strike

Echtzeit-Strategie im Zweiten Weltkrieg

Der deutsche Publisher CDV Software hat ein neues Echtzeit-Strategiespiel namens „Sudden Strike" angekündigt. Als Hintergrund dient der Zweite Weltkrieg, in dem Du wahlweise auf Seite der Deutschen, Amerikaner, Russen, Franzosen oder Engländer über 30 fordernde Missionen zu bewältigen hast. Authentische Einheiten sowie zerstörbare Gebäude, Brücken und Befestigungen sorgen für Realismus. Zusätzlich können bis zu 1000 Einheiten pro Szenario berechnet werden. Voraussichtlich im Januar 2000 soll das Strategical im Laden stehen.





Arcade-System für zu Hause

Das Regal für Konsolen

Konsolenfans aufgepasst: Von Blaze gibt es ab sofort ein Heim-Arcade-System für Playstation und N64. Es wird in Kiefer und Silber für jeweils rund 200 Mark angeboten. Das System wird komplett ohne Werkzeug zusammengesteckt und ist äußerst stabil.

In Aufbau und Platzbedarf ähnelt das Heim-Arcade-System einem typischen Computertisch: Es ist an der höchsten Stelle 88,7 cm hoch und maximal 59,5 cm tief. Die Breite beträgt 42,3 cm. Das System bietet neben einem Fuß vier Etagen und extra Halterungen an der Seite für ein Gamepad. Die Konsole und Zubehör lassen sich Platz sparend unterbringen.

Info: Fire International, Tel. (02154) 94 52 30



1 Tomb Raider III

2 Metal Gear Solid

3 Need for Speed IV

4 FIFA 99

5 The Legend of Zelda Ocarina of Time

Eure Top 10

1 **Tomb Raider III**
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(1) Einfach nicht zu schlagen! Seit acht Monaten führt Lara mit Teil 3 die Charts an

2 **Metal Gear Solid**
KONAMI – PS
(3) Ich glaub', ich bin im Kino! Erlebe als Solid Snake den perfekten Agenten-Thrill

3 **Need for Speed IV**
ELECTRONIC ARTS – PC, PS
(6) Mit dröhnendem Auspuff starten die Rennboliden zum Angriff auf die Pole Position

4 **FIFA 99**
EA SPORTS – PC, PS, N64
(4) FIFA vor, noch ein Tor! Treffsicher verteidigt EA Sports' Vorzeigeprodukt seinen Platz

5 **Zelda: Ocarina of Time**
NINTENDO – N64
(2) Das märchenhafte Abenteuer des Elfenzöglings verzaubert Euch noch immer

6 **Tekken 3**
NAMCO/SONY – PS
(5) Tolle Moves, hervorragende Animationen, perfekter Kampfsport – Enter the Tekken!

7 **Driver**
REFLECTIONS/GT INTERACTIVE – PS
(14) Straßenduelle, Verfolgungsjagden und das Gaspedal immer am Anschlag

8 **Anno 1602**
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(7) Eine Seefahrt, die ist lustig: Gründe Kolonien in der Karibik und verteidige sie

9 **Die Siedler III**
BLUE BYTE – PC
(12) Mit dem vierten Volk schaffen die kleinen Wusler jetzt den Sprung in die Top 10

10 **Command & Conquer 2**
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
(10) Während „C&C 3" den Sturm auf die Charts vorbereitet, hält sich Teil 2 tapfer!

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1. Tomb Raider IV (PC, PS)
2. Gran Turismo 2 (PS)
3. Resident Evil 3 (PS)
4. Donkey Kong 64 (N64)
5. Indiana Jones 5 (PC, PS)

System Top 5

PC

1. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 75 DM
2. **Anno 1602** – SUNFLOWERS/MAXDESIGN – Strategiespiel – ca. 75 DM
3. **Die Siedler III** – BLUE BYTE – Strategiespiel – ca. 75 DM
4. **FIFA 99** – EA SPORTS – Sportspiel – ca. 85 DM
5. **Need for Speed IV** – ELECTRONIC ARTS – Rennspiel – ca. 80 DM

PLAYSTATION

1. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Action-Adventure – ca. 100 DM
2. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Fightspiel – ca. 50 DM
3. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 100 DM
4. **Driver** – REFLECTIONS – Rennspiel – ca. 95 DM
5. **FIFA 99** – EA SPORTS – Sportspiel – ca. 90 DM

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Adventure – ca. 90 DM
2. **Star Wars Ep.I: Racer** – LUCASARTS – Rennspiel – ca. 100 DM
3. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Actionspiel – ca. 90 DM
4. **Banjo – Kazooie** – RARE/NINTENDO – Jump&Run – ca. 90 DM
5. **Mission: Impossible** – INFOGRAMES – Action-Adventure – ca. 100 DM

P 20



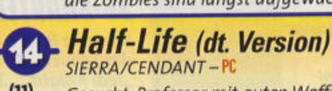
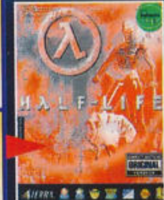

11 Final Fantasy VII
SQUARESOFT/SONY – PC, PS
(17) Cloud und seine Gefährten haben immer noch magische Energie-Reserven



12 Gran Turismo
989 STUDIOS/SONY – PS
(15) Hier wird Dir alles geboten: Realistisches Fahrverhalten und klasse Spielbarkeit



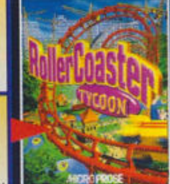
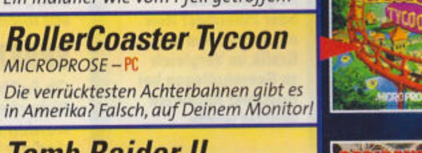
13 Silent Hill
KONAMI – PS
(16) Dicker Nebel und düstere Nacht, die Zombies sind längst aufgewacht!

14 Half-Life (dt. Version)
SIERRA/CENDANT – PC
(11) Gesucht: Professor mit guten Waffenkenntnissen und viel Zeit für Überstunden



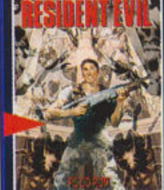
15 Turok 2: Seeds of Evil
ACCLAIM – PC, N64, GBC
(8) Talfahrt für den tapferen Turok! Ein Indianer wie vom Pfeil getroffen!

16 RollerCoaster Tycoon
MICROPROSE – PC
(18) Die verrücktesten Achterbahnen gibt es in Amerika? Falsch, auf Deinem Monitor!



17 Tomb Raider II
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(13) Verabschiedet sich Lara mit dem zweiten Adventure allmählich aus den Charts?




18 Resident Evil
CAPCOM – PC,PS
NEU! Totgeglaubte leben länger! ...und manchmal kommen sie wieder...




19 Need for Speed III
ELECTRONIC ARTS – PC, PS
(9) Nach zahllosen starken Runden geht den Sportautos nun die Luft aus den Reifen



20 SimCity 3000
MAXIS DESIGN/ELECTRONIC ARTS – PC
(20) Ob Kleinstadt oder Weltmetropole, Du hast die (Bau-)Pläne selbst in der Hand!

GAME BOY



1. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulation – ca. 60 DM
2. **Zelda IV: Link's Awakening DX** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
3. **Super Mario Land** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 45 DM
4. **Tetris** – NINTENDO – Knobelspiel – ca. 45 DM
5. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Jump&Run – ca. 65 DM

SNES

1. **Legend of Zelda III** – NINTENDO – Adventure – ca. 60 DM
2. **Secret of Mana** – NINTENDO – Rollenspiel – ca. 80 DM
3. **Super Mario Kart** – NINTENDO – Rennspiel – ca. 60 DM
4. **Harvest Moon** – NINTENDO – Simulation – ca. 100 DM
5. **Yoshi's Island** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 80 DM

Spiele für die Insel



WELCHE DREI SPIELE WÜRDET IHR AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN?

EIFFEL 65

Ihr Song „Blue" stürmte die Charts und machte das Trio über Nacht zu Stars. Dennoch würde der Sänger, der fest an Außerirdische glaubt, lieber im nächsten Jahrtausend als Roboter leben. Er behauptet auch, einmal von Aliens entführt worden zu sein. Ob die wohl Ähnlichkeit mit den blauen Wesen aus ihrem Videoclip haben?



1 Gran Turismo (PS)
Das begnadete Rennspiel von Sony ist unser absolutes Lieblingsspiel

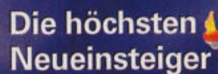


2 Tekken 3 (PS)
Gegeneinander unschlagbar! Die Kampfspiel-Referenz lädt immer zu einem Fight ein



3 Metal Gear Solid (PS)
Super spannend und fesselnd dank genialer Spionage-Atmosphäre!

Die höchsten Neueinsteiger HOT 5




1 C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun
WESTWOOD/ELECTRONIC ARTS – PC
Die Schlacht zwischen GDI und NOD geht in die nächste Runde. Ohne Frage der heißeste Kandidat für die Top 20



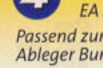
2 Syphon Filter
989 STUDIOS/SONY – PS
Als Undercover-Agent Gabe Logan versuchst Du, die Menschheit vor einem biologischen Killer-Virus zu retten



3 WWF Attitude
ACCLAIM – PS, N64
Ein riesiges Repertoire an Moves und 40 Kämpfer der WWF! Da kommt jeder Wrestling-Fan auf seine Kosten



4 Bundesliga Stars 2000
EA SPORTS – PC, PS
Passend zur aktuellen Saison bringt der „FIFA 99"-Ableger Bundesliga-Stimmung auf Deinen Bildschirm

5 Croc 2
FOX INTERACTIVE – PS
Der zweite Teil des Jump&Runs mit dem kleinen Kroko bietet wieder zuckersüße Grafik und Spielspaß pur!

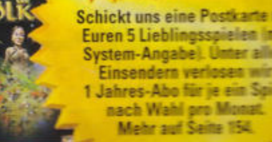












SCREENFUN AKTION!
Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr auf Seite 154.

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Kino", „TV" und „Connections".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SNES: Super Nintendo
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color
DC: Sega Dreamcast

Das grüne Kästchen zeigt an, dass das Spiel in einer früheren Ausgabe bereits für ein anderes System getestet wurde.

Im orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist.

Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation bereits in einem früheren Heft gecheckt. Getestet wird jetzt die PC-Version, während sich Game-Boy-Color-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

PC | PS | N64 | GBC | E/D

Screen Fun
Action für Fortgeschrittene und Profis

ca.100 DM | Grabi-Soft | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Rasante 3D-Grafik. Einfache Steuerung, ausgebuffter Zweispieler-Modus

Schade, schade, läuft nur auf einem schnellen PC mit 3D-Karte

Anspruchsvolle Action mit Luxusgrafik. Lässt die Konkurrenz alt aussehen

1

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wieviel Ihr auf den Tisch blättern müßt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht:
Ein wohl klingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.
Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.



Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wieviel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten



1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.



2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.



3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.



6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Ei oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung auf findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswe die beiden Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Metal Gear Solid".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören „Jedi Knight", „Turok 2", „Unreal" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? Spiele-Hit-Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Virtua Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA" „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo" und „Grand Prix Legends", „Falcon 4.0", „Anno 1602" und die „SimCity"-Re

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert sind „Mario Kart 64", „Formel 1 '98", „F-Zero X", „WipEout 64" und die Serie „Need for Speed".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy", „Fallout" und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Gute Vertreter sind „Banjo – Kazooie" sowie die Hit-Serien „Super Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerlässlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: „Command & Conquer", „Age of Empires", „Commandos" (dt. Version

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Tetris" oder „Swing".

Squall gegen Cifer: Im Spiel treten die beiden Rivalen insgesamt dreimal gegeneinander an

Umbruch im Rollenspiel-Zeitalter? Das achte „Final Fantasy" überrascht mit neuem Konzept: weg vom Konsolenspiel, hin zum interaktiven Spielfilm voller Action und Dramatik.

FINAL FANTASY VIII

Nichts kann ihn aufheitern, nichts erschrecken, nichts verwundern: Squall Leonhart steht neben sich, hat keine Freunde, will keine Freunde. Kurz: Er ist einer der seltsamsten Typen, die im Balamb-Garden eine Ausbildung zum SEED-Söldner machen. Erst seine Abschlussprüfung und der dazugehörige Testeinsatz als SEED zwingen ihn, andere Mitstreiter zu akzeptieren. Nicht als Freunde – als Kollegen.

Der erste echte SEED-Auftrag – ein Diktator soll gekidnappt werden – ist dann der Anfang einer wahren Odyssee, die Squall und seine Kampfgefährten über den ganzen Planeten und sogar darüber hinaus treibt. Denn etwas stimmt nicht mit dieser Welt, mit Squalls Freunden, seinen Feinden und Erinnerungen. Und das hat etwas mit Hexen und auch mit Squall selbst zu tun...

Squares „Final Fantasy VIII" ist eine geradezu epische Fantasy-Geschichte, die nebenbei als Rollenspiel glänzt. Du ziehst – je nach Situation – mit einer Party aus maximal sieben Mitstreitern, aus denen Du eine dreiköpfige Heldengruppe auswählst, durch die Lande und versuchst, die verstrickte Geschichte zu entwirren (Hauptakteure siehe Seite 26). Und wie erwartet, gibt's da noch Wesen – meist Monster –, die



Hau drauf! Dieser gewaltige Gegner schwingt seinen Säbel für satte 2000 Hitpoints gegen Rebellin Rinoa



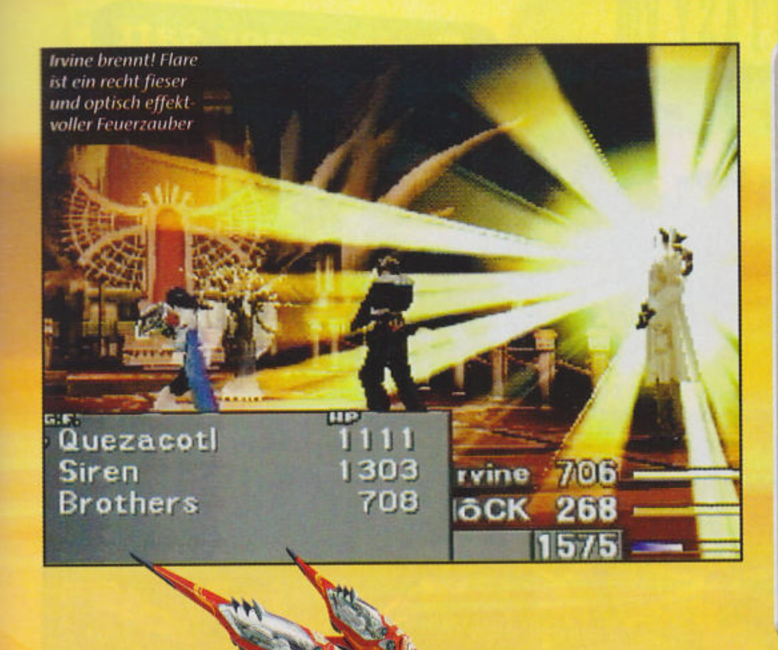
Der Special-Move von Xell ist besonders interessant, denn Du kannst Fightspiel-mäßige Moves auslösen



Der Melton-Zauber ist besonders gegen Ende wichtig, denn er setzt die gegnerische Abwehrkraft auf Null



Bei dir piept's wohl! Der witzige Konfusion-Zauber bringt Squall total durcheinander, ist aber lustig anzuschauen



Irvine brennt! Flare ist ein recht fieser und optisch effektvoller Feuerzauber

INFO

Das Zaubersystem

In „Final Fantasy VIII" haben Deine Charaktere von vornherein keine magischen Fähigkeiten. Erst die Kopplung mit einer Guardian Force (G.F.) ermöglicht ihnen das Anwenden von Zaubern.

Doch nicht nur das: Die Zauber werden nicht wie in anderen Spielen erlernt, sondern von Gegnern gemopst. **Mit dem „Draw"-Befehl klaust Du in einem Zug maximal neun Zaubersprüche aus dem Repertoire des Gegners.** Doch kannst Du höchstens 100 Sprüche dieses Zaubers lagern. Sie lassen sich mithilfe der G.F. netterweise an die Eigenschaften Deiner Charaktere koppeln. So kann etwa Dein Stärke-, Magie- oder Körperwert gesteigert werden. Sogar Deine Hitpoints kannst Du mit dieser Methode erhöhen. Um wieviel Punkte der Wert nach oben schnellt, hängt von der Menge der gekoppelten Sprüche und deren Stärke und Art ab. Mit der Zustands- und Element-Ability der G.F. kannst Du zudem Angriff und Verteidigung verstärken.

Eine ausführliche Erläuterung des G.F.- und Zauber-Systems findest Du in diesem Heft im TRIX-Teil ab Seite 78.





Der „Draw"-Befehl in Aktion: Über ein Menü wählst Du den Zauberspruch an

Ability-Kopplung: Rinoa hat dank der G.F. sagenhafte HP- und Magie-Werte



Die Guardian Force Odin kann weder gekoppelt noch beschworen werden. Sie erscheint zufällig zu Beginn eines Kampfes und zersäbelt die Gegner

Das Ragnarok-Raumschiff ist eines Eurer Transportmittel

Deine Heldenbande auf dem Speiseplan haben. Wie sich Squall & Co. gegen solche Kreaturen und die zahlreichen Oberbösewichte durchsetzen können, haben sie in ihrer SEED-Ausbildung gelernt: **Waffengewalt und die sogenannten „Guardian Forces" (G.F.) verhelfen zum Sieg. Im Spielverlauf kannst Du 17 dieser magischen Wesen einsammeln, die mit den Fähigkeiten Deiner Kämpfer gekoppelt werden.** So erst wird es möglich, das komplexe Zaubersystem (siehe Info-Kasten) oder im Kampf das Inventory zu nutzen. Zudem verbessern die Guardians die Eigenschaften der Kämpfer immens und können auch beschworen werden, um in den Kampf einzugreifen.

Das Spiel gliedert sich im Großen und Ganzen wieder in einen Abenteuer- und einen Kampf-Modus. Im ersteren erkundest Du auf einer 3D-Karte die Welt oder bewegst Deine 3D-Truppe in Städten oder Dungeons vor gerenderten Hintergründen, um kleine Rätsel zu lösen und mit unzähligen Leuten zu reden. Dabei fällt auf, dass „Final Fantasy VIII" wesentlich geradliniger ist als der siebte Teil. Du weißt eigentlich immer, was als Nächstes zu tun ist und wo Deine Party jetzt gebraucht wird.

Trotzdem gibt es noch genug Raum und auch Verstecktes auf der Weltkarte zu erkunden. In fast allen Städten kannst Du nebenbei Bonus-Missionen erledigen, die meist wertvolle Items bescheren. In zwei gut versteckten Orten auf der Weltkarte gilt es gar, vier mächtige Guardian Forces einzusammeln. Und weil Chocobos nicht fehlen dürfen, kannst Du diese Laufvögel in Chocobo-Wäldern fangen und auf ihnen über den Planeten reiten.

In Kämpfe wird die Party wie gehabt rein zufällig verwickelt. Zugweise gibst Du Deinen Helden dann Anweisungen, die sie zum Beispiel zaubern oder zuschlagen lassen. Nach jeder Aktion läuft ein Aktionsbalken voll, der, wieder gefüllt, die nächste Attacke ermöglicht. Wenn ein Charakter stark angeschlagen ist, wird seine Hitpoint-An- ▶



Im Spiel weißt Du immer, was zu tun ist. Dazu sind in den Gesprächen wichtige Begriffe und Orte farblich markiert. Hier greifen feindliche Soldaten den Garden an



Mit dem Analyse-Zauber kannst Du jeden Gegner in Ruhe untersuchen



Oh, oh! Dieses Monster überfällt Deine Party unverhofft in der Drachenwüste...



...doch netterweise gibt es einen Tipp: Heilzauber mag der Untote gar nicht



Rinoa mag Squall, er will sie aber nicht! Warum wohl?

Endgegner satt

El Viole — Hitpoints (HP): 2800



Nach Ifrit der erste wirkliche Obermotz! Hier schlägst Du ohne Tricks mit allem zu, was Dir zur Verfügung steht. Die G.F.s leisten auch gute Arbeit. Stelle sicher, dass jemand aus Elvorets Zauberliste die G.F. Siren klaut.

X-ATM092 — HP: 6000



Etwas anspruchsvoller ist diese böse Krabbe. Du musst sie nicht zwingend besiegen (im zweiten Kampf ist das möglich), sondern nur etwas draufhauen und dann fliehen. Der Kampf wiederholt sich, bis Du am Hafen bist.

Namtal-Utok — HP: 2800



Dieser nette Herr war mal ein Präsidenten-Double. Er ist untot und reagiert somit sehr empfindlich auf alle Heilzauber. Bevor Du ihn vermöbelst, sollte Deine Party allerdings ein paar Doppel-Zauber „drawen".

Norg — HP: 2000 / 12.000



Dieser Boss muss erst aus der Hülle geprügelt werden. Dazu schlägst Du immer auf den Mittelpunkt der Kapsel. Die beiden Satelliten tun nichts, solange sie blau sind. Bei Verfärbung einfach draufhauen!

Cifer — HP: 800 bis 35.000



Erzgegner Cifer tritt insgesamt dreimal an. Am einfachsten kann ihn Squall mit seinem Multi-Schlag k.o. hauen. Dazu mußt Du Squall halbtot kämpfen lassen (gelbe HPs) und bei Bedarf wieder beleben.

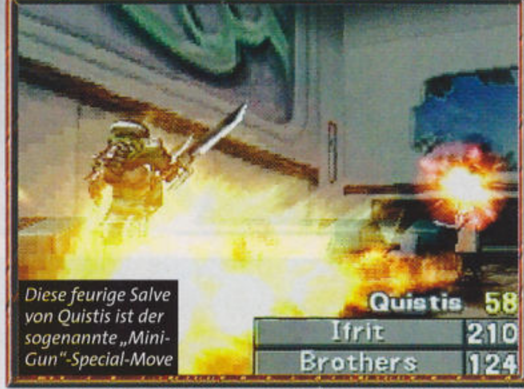
Edea — HP: 5000 / 15.000



Die Hexe Edea ist vor allem im zweiten Kampf schwer zu knacken. Vergiss nicht, die G.F. Alexander zu stehlen, sprich dann „Shell"-Sprüche auf Deine Party. Mit Squalls Multi-Schlag (Aura-Zauber) ist sie schnell besiegt.



Die deutsche Übersetzung ist sehr gelungen und spart nicht mit derbem Umgangston



Diese feurige Salve von Quistis ist der sogenannte „Mini-Gun"-Special-Move



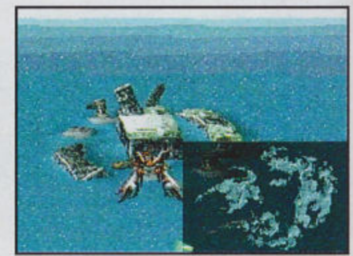
Sprachlich unbegabt: Squall Leonhart. Du kannst seinen Namen wie die meisten anderen zu Spielbeginn ändern (etwa in Knöck...)



Wieder kannst Du mit einem Chocobo über die Oberwelt reiten

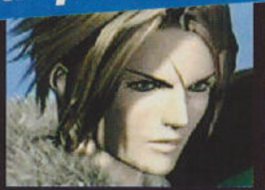


Das Ragnarok-Spaceship ist das komfortabelste aller Transportmittel



Gut versteckt: Im äußersten Südwesten der Karte wartet eine Überraschung!

Hauptakteure



Squall Leonhart Der Einzelgänger führt die Truppe durch das Abenteuer



Rinoa Heartilly Rinoas Liebe zu Squall wird auf vier CDs nicht erwidert



Cifer Almasy Squall und Cifer hassen sich – bis zum Ende des Spiels?



Xell Dincht Als Kampfsport-Experte haut Xell nur mit seinen Fäusten zu

INFO

„Final Fantasy" forever

Die beliebteste Rollenspiel-Serie für Konsolen startete 1987 in Japan. Der kleine Entwickler Square brauchte einen Hit wie Enix' erfolgreiches „Dragon Quest". So entstand „Final Fantasy" für das Famicom (NES). Seitdem wurde jeder Teil der Serie ein Hit. In Japan wurde zum Beispiel „FF VII" innerhalb der ersten zwei Tage 3 Millionen mal verkauft.

Daneben gab es zahlreiche Ableger der Serie, wie „Final Fantasy Tactics" oder die „Mystic Quest"-Spiele, die auch in Deutschland für Super Nintendo und Game Boy erschienen. Traurig: In Deutschland erschien nur „Final Fantasy VII".



Das erste „Final Fantasy" gab's 1987



Optisch und musikalisch famos: „Final Fantasy VI" für das Super Nintendo



„Final Fantasy VII" erschien auch in Deutschland für Playstation und PC



Bleibt der obercoole Cifer Almasy wirklich Squalls Feind?



Squalls Multi-Schlag in Aktion: gegen spätere Gegner eine wirksame Waffe



Spiel im Spiel: Vor einer FMV-Sequenz kämpft Squall in einem Mini-Fight-spiel gegen einen Soldaten

zeige gelb. Er ist dann bereit für seinen Super-Move, der je nach Charakter und Waffe variiert, den Gegner in fast allen Fällen aber ziemlich ramponiert. Neue Special-Moves lernen Deine Helden durch Items, aus Zeitschriften oder durch den Ausbau der Waffe. Sie lässt sich in jeder Stadt bei einem Schmied aufrüsten. Nötig sind seltene Zutaten, die Deine Party nach Kämpfen erhält oder direkt von den Gegnern raubt.

Obligatorisch: Nach jedem Scharmützel gibt's Erfahrungspunkte, wobei Deine Helden und auch die G.F.s nach 1000 Punkten einen Level aufsteigen und dadurch ihre Eigenschaften verbessern. Die G.F.s erhalten zusätzlich Ability-Punkte, mit denen sie neue Fähigkeiten erlernen können.

Das eigentliche Kampfsystem ist in „Final Fantasy VIII" nicht allzu neu. Doch die zahllosen effektreichen Zauber, die superben Obergegner und die fulminanten G.F.-Beschwörungen hauen selbst gestandene Spieler aus dem Sessel. Gleiches gilt für die wunderschönen gerenderten Zwischensequenzen, die unglaublich nahe an Kino-Qualität dran sind. Atemberaubend sind auch die nahtlosen Verbindungen und sogar Durchmischungen von Spiel und gerenderter Zwischensequenz. So etwas gab es in Videospielen noch nie.

Das Herz des Spiels ist jedoch die Story. Sie fesselt den Spieler vor die Konsole, ist jedoch an vielen Stellen schwer nachvollziehbar. Etwa in den zahlreichen Szenen, in denen Du in der Vergangenheit Laguna Loire steuerst – in Sachen Story sinnfrei und überflüssig. Auch einige Gespräche und das neue Magie-System können nerven, da sie unnötig viel Spielzeit verschlingen. Die Musik artet streckenweise in ödes Gedudel aus. Der wahre „FF"-Ritter opfert aber nur zu gern Zeit und Nerven, denn die Spannung, was als Nächstes passieren könnte, motiviert hochgradig und verführt zum andauernden Spielen bis in die frühen Morgenstunden. Ein echtes Rollenspiel-Epos!



G.F. Alexander: Aus den Schultern des heiligen Kriegers hagelt es Licht



G.F. Tombery: Nur mit einem kleinen Küchenmesser sticht der Wicht



Beeindruckend: Ein Tornado-Zauber zerpflückt unsere Heldengruppe

Verzaubert, abgestürzt, entführt: Rinoa passiert im Spiel ständig irgend etwas Schlimmes



Selphie Tilmitt
Lebhafte und irgendwie sehr nervige Mitstreiterin Squalls



Quistis Trepe
Squalls Ausbilderin begleitet ihn durch das gesamte Abenteuer



Irvine Kinneas
Der Scharfschütze in Squalls Heldenparty mag Selphie



Edea
Hinter dieser bitterbösen Hexe steckt ein riesengroßes Geheimnis



PC | PS | N64 | DC | D

Final Fantasy VIII
Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Square/Sony | 1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 1

Effektvolle Grafik, außerordentlich gute Rendergrafik, tolles Spielsystem

Teilweise zu lange Gespräche, zu viele nervige Musikstücke

Riesengroß, wunderschön und oberspannend: opulenter Rollenspielfilm aus Japan — 1

Text: Knut Gollert

Age of Empires II

Bill Gates auf dem Weg zur Weltherrschaft: Im zweiten Teil von Microsofts Strategieepos lernst Du alle taktischen Finessen der mittelalterlichen Land- und Seeschlachten. Hast Du das Zeug zum Alleinherrscher?



Törö! Benjamin Blümchens Urahn steht als Reittier im Dienst der persischen Kavallerie

Drei Tage schon bestürmen die Briten die Befestigungen von Orléans. Mächtige Wurfmaschinen lassen einen tödlichen Steinhagel auf die verzweifelten Franken regnen. Gewaltige Rammböcke erschüttern die Mauern der stolzen Stadt. Verzagt sind die Verteidiger, zermürbt von der wochenlangen Belagerung, dem Verlust von geliebten Menschen. Alle verbliebene Hoffnung ruht auf den Schultern einer jungen Frau: Johanna von Orléans. Wird es der Bauerntochter aus der Provinz gelingen, die Adligen des Landes unter der französischen Lilienfahne zu vereinen und gegen die Briten zu führen? Kann sie die bedrängte Stadt aus dem Würgegriff des Feindes befreien?

Fragen, die von Microsofts digitaler Geschichtsstunde „Age of Empires II“ beantwortet werden. **In vier großen Kampagnen spielst Du nicht nur die Abenteuer von Frankreichs Nationalheldin Johanna nach, sondern schlüpfst noch in drei weitere Figuren der Weltgeschichte.** Neben dem persischen Sultan Saladin und dem Steppenkrieger Dschingis Khan gehorcht auch der Stauferkaiser Friedrich Barbarossa Deinen Mausbefehlen. Neben diesen vier extrem spannenden Kampagnen kannst Du selbstverständlich auch auf einer Zufallskarte ans Aufbauwerk gehen. Hier werden Freund und Feind immer wieder neu gemischt, und jedes neue Spiel stellt Dich vor andere Herausforderungen.

Anders als im ersten Teil startet „Age of Empires II“ nicht in der Steinzeit, sondern im frühen Mittelalter. Du führst Dein Volk anschließend durch vier Entwicklungsstufen bis in die Zeit der ersten Kaiserreiche mit ihren Burgen und prächtigen Festungen. Welchem der mittelalterlichen Völker Du



Wüstenschiffe: Sultan Saladins Krieger traben auf Kamelen in den Kampf gegen die ungläubigen Kreuzritter

In dieser schicken und gut gesicherten Hafenanlage baust Du wehrhafte Kriegsgaleonen und lässt nützliche Fischkutter zu Wasser

Kathedrale: Dieses kostspielige Gotteshaus ist eines der „Wunder" im Spiel. Wer als Erster so ein Gebäude errichtet, hat gute Chancen auf den Gesamtsieg

Ställe: Erst wenn Du eine Stallung errichtet hast, kannst Du eine Kavallerietruppe aufstellen. Reiter eignen sich besonders gut dazu, neue Gegenden auszukundschaften

Stadtzentrum: Hier produzierst Du neue Arbeiter und Bauern. Im Falle eines Angriffs können sich Deine Bürger hier in Sicherheit bringen

Wachturm: Hier wird automatisch gefeuert, sobald ein Feind in seine Nähe kommt. Sehr nützlich, um Gefahrenstellen abzusichern und unbefugten Zutritt zu vermeiden

INFO

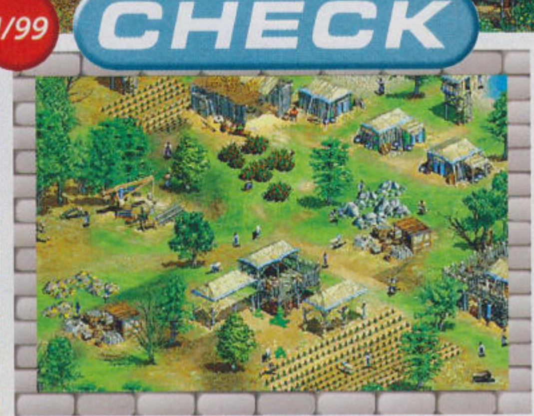
Erschaffe eigene Welten

Alles durchgespielt und die Weltherrschaft erreicht? Keine Panik, „Age of Empires II" bietet einen hervorragenden Editor, mit dem Du eigene Karten und sogar ganze Szenarios bauen kannst. Dabei hast Du nicht nur die Wahl unter Hunderten von Gebäuden, Spielfiguren und Landschaftstypen, sondern kannst sogar eigene Texte und besondere geschichtliche Ereignisse einbauen.

Wissen ist Macht

Wenn Du Dich vom aufregenden Kampfgeschehen erholen willst, dann solltest Du in den üppigen Datenbanken von „Age of Empires II" stöbern – es lohnt sich! Hier findest Du erschöpfende Infos zu allen Völkern im Spiel. Jede Einheit wird mit ihren Vor- und Nachteilen beschrieben. Informationen zu erfolgreichen Kampftaktiken findest Du ebenso wie ein übersichtliches Entwicklungsdiagramm aller Gebäude und Einheiten. So kannst Du Deine nächsten Aktionen genau planen. Zusätzlich entführen Dich vier hoch spannende und historisch korrekte Kampagnen in die aufregende Zeit des Mittelalters.

Age of Empires II



Schaffe, schaffe, Häusle baue! Deine Zivilisation kommt erst in Schwung, wenn Du genügend Rohstoffe abgebaut hast



Wenn Du eine Stadt stürmen willst, musst Du große Belagerungsmaschinen einsetzen

Ein Ritter in güldener Rüstung: Diese starken Kämpfer kannst Du erst produzieren, wenn Du ein Königsschloss in der Stadt gebaut hast



Mit den Formationsbefehlen kannst Du Deine Armee in sinnvolle Einheiten ordnen. So sind sie im Kampf leichter zu führen und richten größeren Schaden an

Tutorial

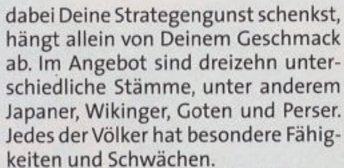
Neulinge im Strategengeschäft sollten sich das durchdachte Tutorial von „Age of Empires II" nicht entgehen lassen. **Hier wandelst Du auf den Spuren des schottischen Freiheitskämpfers William Wallace.** Der furchtlose Rockträger kabbelt sich in sieben Mini-Missionen mit den fiesen Engländern und bringt Dir nebenbei alles Wissenswerte zum Herrscherhandwerk bei.

Wenn William und seine schottischen Mitkämpfer die Schlacht von Falkirk gewonnen haben, hast Du die Gesellenprüfung bestanden. Deinem Strategenglück steht jetzt nichts mehr im Weg.





Der Laden brummt! Wenn Du Überschüsse produziert hast, kannst Du im Handelskontor eine Karawane zusammenstellen und lukrative Geschäfte machen



Kompanie stillgestanden! Mithilfe dieses Menüs kannst Du Deine Truppen in unterschiedliche taktische Angriffs- und Verteidigungs-Formationen ordnen



Mit diesem Menü bestimmst Du, ob Deine Kämpfer furchtlos angreifen, in sichere Deckung gehen oder eine bestimmte Wachroute ablaufen

dabei Deine Strategengunst schenkst, hängt allein von Deinem Geschmack ab. Im Angebot sind dreizehn unterschiedliche Stämme, unter anderem Japaner, Wikinger, Goten und Perser. Jedes der Völker hat besondere Fähigkeiten und Schwächen.

Egal für welches Volk Du Dich entscheidest, in jedem Fall startest Du mit wenigen Arbeitern und Bauern ins große Abenteuer. Aus dieser ersten Keimzelle entwickelst Du durch geschickte Planung Deine Zivilisation. Das erste Augenmerk sollte dabei immer den kostbaren Rohstoffen gelten. Ohne Nahrung, Holz, Steine und Gold brummt der Laden nicht. Wenn Deine Schutzbefohlenen genug Baumaterial als Holzfäller, Steineklopfer und Bauern produziert haben, kannst Du neue Häuser bauen lassen und weitere Arbeiter anfordern. Zahlreiche Spezialbauten treiben die Entwicklung Deines Volkes weiter voran.

Sobald in Deiner Stadt eine Kaserne errichtet ist, kannst Du Soldaten produzieren. Mit Ställen und Schießständen stehen Dir zusätzlich Kavallerie und Bogenschützen zur Verfügung.

Jetzt liegt es an Dir, ob Du die Soldateska nur zur Verteidigung einsetzt oder als Aggressor auftrittst, der die Nachbarn überfällt. Pazifisten seien beruhigt, es ist nicht unbedingt nötig, die Konkurrenzvölker zu besiegen. Du gewinnst „Age of Empires II" auch dann, wenn Du zur stärksten Handelsmacht aufsteigst oder eine bestimmte Anzahl an wertvollen Artefakten in Deinen Mauern sammelst und verteidigst. Zusätzlich hast Du die Möglichkeit, mit anderen Völkern Geschäfte zu machen und lukrative Handelswege zu öffnen.

Am meisten Spaß macht natürlich eine zünftige Keilerei, und deshalb bietet hier „Age of Empires 2" auch am meisten. Im Laufe der Entwicklung baust Du Deine abgerissene Bande von Hobbykriegern zu einer schlagkräftigen Angriffsarmee aus. Auch als Verteidiger hast Du einiges zu bieten. Vom ersten, wackligen Bretterzaun geht die Entwicklung bis zum gewaltigen Verteidigungswerk mit Mauern, Wachtürmen und Kanonen.

„Age of Empires II" ist durch dezente, aber wirksame Verbesserungen im Detail ein würdiger Nachfolger des Millionenerfolgs. Das grafische Tuning ist gelungen, die Steuerung ohne Fehl und Tadel. Wer ein intelligentes Strategiespiel mit inhaltlichem Tiefgang und sauberem Design sucht, ist hier an der allerersten Adresse.



Pokémon

Achtung, Kult im Anflug! Zwei Jahre nach dem großen Japan-Start fallen die Pokémon bei uns ein. Schnapp' sie Dir!

Die ganze Welt ist voll von seltsamen Wesen. Sie heißen Pokémon. Als geschlechtslose, kleine Kreaturen leben sie in hohen Gräsern und dunklen Höhlen. Manche halten sich auch in den Weiten des Ozeans auf. Einige verfügen über erstaunliche Künste, wie Elektroblitze oder Hypnose. Alle diese Wesen sind nach unterschiedlichen Elementen wie Erde, Feuer oder Wasser unterteilt. Diese Unterteilung bestimmt, welche Eigenschaften sie besitzen.

150 dieser Pokémon bevölkern die Heimat des Jungen Ash, dessen Part Du in diesem Rollenspiel übernimmst. Ash möchte der beste Pokémon-Trainer der Welt werden, darum sucht er den Experten Professor Eich auf. Der schenkt Ash sein erstes Pokémon und bittet ihn um einen Gefallen: **Ash soll durchs Land ziehen und alle Pokémon finden, um Eich auf diese Weise bei seiner Poké-Enzyklopädie zu helfen.**

Die gleiche Bitte richtet der Professor auch an seinen Neffen Gary, mit dem Ash bereits von klein auf konkurriert. Also machen sich die beiden auf zwei getrennte Wege – was nicht ausschließt, dass sie sich nicht gelegentlich begegnen und ihre Pokémon in klassischen Rollenspiel-Kämpfen gegeneinander antreten lassen.

Nintendo hat es fertig gebracht, aus einer total simplen Idee ein überaus spannendes, motivierendes und geradezu süchtig machendes Spiel zu machen. Gerade, weil die Aktionsmöglichkeiten zwar vielseitig, aber nicht zu kompliziert sind, begeistert „Pokémon" in Japan und den USA bereits mehrere Millionen Spieler.

Geschickt ist die Idee, die Pokémon auf zwei Module zu verteilen – sie kommt von „Mario"-Schöpfer Shigeru Miyamoto. Das heißt: Für alle 150 Kreaturen muss man entweder beide Versionen kaufen oder mit einem Partner per Link-Kabel tauschen.

Die Stars des Spiels und der Zeichentrickserie auf RTL II: Ash (l.) und Co.

Wandern durch die Welt der Pokémon

Als Ash marschierst Du über die ganze Welt auf der Suche nach allen Pokémon. Manche Exemplare laufen Dir ständig über den Weg, andere sind besonders selten. Wenn Du diese nicht gleich beim ersten Treffen einfängst, kann es passieren, dass Du auf dieses Pokémon nie wieder triffst.

In Dörfern kannst Du Dich mit Leuten unterhalten, tauschen und Deine Pokémon heilen lassen. Auch gibt es in jedem Ort einen Supermarkt für verschiedene Heilkräuter und Extras.



Wenn Ash einen kampflustigen Trainer trifft, spricht der ihn sofort an

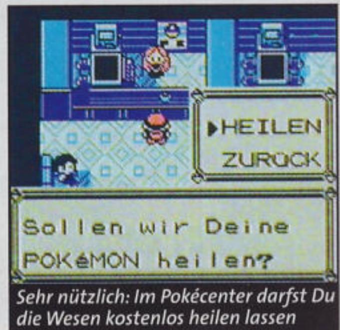


In dem gezeigten Fisch-U-Boot kannst Du Flüsse und Seen flotter erforschen

Durch dick und dünn: Ash (l.) und Pikachu



Die Oberwelt verbindet viele Orte, an denen spezielle Pokémon auftauchen



Sehr nützlich: Im Pokécenter darfst Du die Wesen kostenlos heilen lassen



Mit jeder der zwei Verwandlungsstufen werden die Pokémon größer und stärker

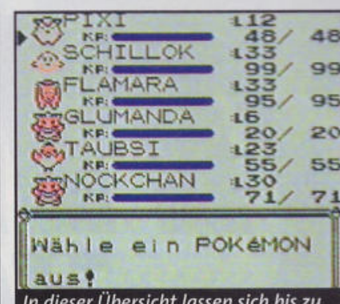
Sammeln und tauschen, um alle zu bekommen

Ein großer Pluspunkt von „Pokémon" ist die Tausch-Option. Du kannst entweder mit anderen Trainern im Spiel tauschen oder mit einem Freund, wenn Ihr Eure beiden Game Boys mit einem Link-Kabel verbindet. So funktioniert auch der Zweispieler-Kampfmodus.

Achtung! Bei einem Tauschgeschäft werden die Pokémon-Daten nicht kopiert, sondern wechseln vollständig auf das andere Modul. Für den vormaligen Besitzer ist das Wesen danach also futsch.



In jedem Dorf trifft Ash auf andere Trainer, die ihre Kreaturen anbieten



In dieser Übersicht lassen sich bis zu sechs Pokémon anwählen





Der Status-Bildschirm gibt Infos über einzelne Kreaturen



Poké-Pipeline: In dieser Grafik werden die Tauschgeschäfte angezeigt

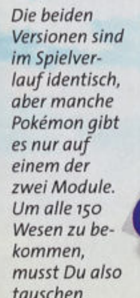


Nach absolvierten Deals erhältst Du auch neue Pokémon-Eigenschaften

INFO

Der Poké-Vater

Der geistige Vater dieses Nintendo-Hits ist ausnahmsweise einmal nicht Mr. „Mario" bzw. „Zelda" Shigeru Miyamoto, sondern der Game-Freak-Mitarbeiter **Satoshi Tajiri** (siehe Bild). Nach ihm ist der Held des Spiels benannt. In den westlichen Versionen von „Pokémon" wurde aus Satoshi Ash.



Die beiden Versionen sind im Spielverlauf identisch, aber manche Pokémon gibt es nur auf einem der zwei Module. Um alle 150 Wesen zu bekommen, musst Du also tauschen



Pikachu kann Blitze verschießen und ist sehr beliebt

Kämpfe mit Trainern und wilden Pokémon

Kämpfe verbessern die Fähigkeiten Deiner kleinen Freunde und haben zwei Grundbedingungen: Auseinandersetzungen mit anderen Trainern kannst Du nicht ausweichen, und es ist Dir untersagt, ihre Pokémon einzufangen.

Nur wenn Du wilden Pokémon begegnest, kannst Du sie mit Hilfe der Pokébälle einfangen und in Deine Sammlung aufnehmen. Jedes am Fight beteiligte Wesen erhält einen gleichen Anteil Erfahrungspunkte, egal, über wie viele Runden es gekämpft hat.



Die kleinen ausgefüllten Kugeln zeigen an, viele Pokémon Du bei Dir hast



Auf sie mit Gebrüll: Jeder Kampf stärkt die Wesen und lässt sie sich verwandeln



Wenn Du von einem Trainer gefordert wirst, kannst Du leider nicht fliehen



Jedes Pokémon hat neben Stärken auch Schwächen – ein Supertier gibt es nicht

Mit dem Pokéball kannst Du schwächelnde, wilde Pokémon einfangen

INFO

Noch mehr Pokémon

Nintendo wird in den nächsten Monaten sein Hauptaugenmerk auf „Pokémon" legen. Bereits im nächsten Jahr sollen fürs Nintendo 64 die witzige Fotosafari **„Pokémon Snap"** und das Fight-Rollenspiel **„Pokémon Stadium"** (siehe Bild) erscheinen. Von Letzterem ist in Japan



vor kurzem sogar schon der zweite Teil herausgekommen. Für den Game Boy stehen außer dem Rumble-Flipper **„Pokémon Pinball"** drei weitere Edition-Module bereit. **„Pokémon Yellow, Gold und Silver"** sollen den Hype noch eine Weile aufrechterhalten.

Außerdem wird man die „Pokémon" – und vor allem ihren Star Pikachu – unabhängig von den Spielgeräten allerorts antreffen: auf Bettwäsche, Kugelschreibern, Briefblöcken, Kaffeetassen und als Plüschtiere. Der Merchandising-Apparat läuft nämlich schon auf Hochtouren.



PC | PS | N64 | **GBC** | D

Pokémon

Rollenspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 70 DM | Game Freak/Nintendo | 1-2 Spieler

• unterstützt alle Game-Boy-Versionen

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

☺ Fesselndes Spielprinzip, 150 unterschiedliche Pokémon, toller Zweispieler-Modus

☹ Tausch mit Import-Versionen nicht möglich, viele Kämpfe nerven etwas

Das Game-Boy-Ereignis des Jahres: „Pokémon" macht noch süchtiger als „Tetris". Genial!

1

Text: Christian Henning





Ich hab dich nicht mehr lieb: Nachdem ein Kamerad verletzt zu Boden ging, zettelt Spieler Tinordi (r.) eine Schlägerei an (PS)

Noch nie war NHL so schnell und spritzig. Neue Slalomtricks und Mega-Checks sorgen bei der Eishockey-Referenz für frischen Rückenwind.

Der Gegner traut sich was. Taucht mit seinem besten Stürmer in Deinem Drittel auf und kurvt auf das Tor zu. Nur Dein Abwehrspieler steht noch im Weg. Auf dem Bildschirm erscheint sein Name in warnenden roten Buchstaben, denn er beherrscht den Supercheck. Du drückst den Spezial-Feuerknopf für dieses Manöver. Dein Abwehrkoloss nimmt Anlauf, schwirrt einen Sekundenbruchteil durch die Luft – und kracht mit der Eleganz eines Zementsacks auf den gegnerischen Angreifer. Während Du Dir den Puck schnappst, rappelt sich Dein Opfer stöhnend wieder auf – beim Federballspielen wäre ihm das nicht passiert.

Mit ihrer neuesten Eishockeysimulation „NHL 2000" haben die Sportspiel-Götter von EA Sports eine harmonische Mischung aus Action-Fun und Realismus hinbekommen. Der Spielablauf ist schwungvoller und torreicher als beim letztjährigen Modell „NHL 99". Nachdem der Weg ins Tor damals fast ausschließlich über Rebounds führte, enden jetzt auch Schlagschüsse, Direktabnahmen und Rückhandschlenzer öfters im Netz. Außerdem laden die Talente einzelner Spitzenspieler zu besonderen Tricks ein.

In jedem Team gibt es ein paar Pfundskerle, die den oben geschilderten Supercheck beherrschen. Wenn das Timing stimmt, setzt Du mit dieser Nahkampfwaffe jeden Gegner sekundenlang außer Gefecht. Im Angriff sorgt der gleiche Feuerknopf für eine Körpertäuschung, mit der Du gegnerische Abwehrreihen elegant aussteigen lässt. Kombinierst Du diesen Schlenker mit einem platzierten Schuss und steuerst dabei einen technisch begnadeten Spieler, gelingt Dir mit dieser Masche oft das entscheidende Tor.

Eine weitere sinnvolle Verbesserung findest Du im Saison-Modus. Zehn Spielzeiten hintereinander be-



Man soll die Tore feiern, wie sie fallen: Der jubelnde Dallas-Goalgetter Brett Hull bekommt von einem Mitspieler anerkennend den Hintern getätschelt (PC)

INFO Sportliches Facelifting

Alle Sportspiele versuchen Dir das Gefühl zu geben, selber im Stadion zu stehen. Die PC-Version von „NHL 2000" macht mit der revolutionären „Face in the Game"-Technologie einen großen Schritt in diese Richtung. **Du kannst Dich quasi selber ins Spiel versetzen, indem Du ein digitales Foto von Dir importierst.**

Dein Konterfei wird nicht einfach starr auf einen Spielerkopf geklebt, sondern lebensecht animiert: Bei Tor-Erfolgen grinst Du wie ein glückseliger Breitmaulfrosch. Wirst Du hingegen bei einem Foul ertappt, verzieht Deine Spielfigur meckernd die bekannte Schnute.

Diese Zutat dürfte in den nächsten Jahren die meisten EA-Sports-Spiele zieren. Auch die demnächst erscheinende Basketball-Simulation „NBA Live 2000" soll den netten Visagen-Importeur enthalten. Bei der Fußballserie „FIFA" ist hingegen nicht vor der 2001er-Version damit zu rechnen.



Klasse Neuheit, leider nur in der PC-Version drin: Du kannst digitale Fotos in beliebigem Format als animierte Spielergesichter importieren



So sieht die 3D-Birne im Spiel aus. An der Hautfarbe sollten wir noch arbeiten, ansonsten ist die Ähnlichkeit okay

Das Tor von Neuling Atlanta Trashers im Visier: Der Stärkebalken hilft Dir, die Schusspower ganz genau zu dosieren (PS)



Wenn ein Schuss besonders hart heranrauscht, bekommt der Puck bei der Playstation einen Kometenschweif verpasst (PS)



Personalpolitik im Saison-Modus: Ersetze Veteranen durch Nachwuchsspieler (PC)



Der Führungstreffer für Nashville in der Wiederholung: Bei der PC-Version gibt es leckere grafische Details wie die Spiegelungen auf der Eisfläche zu sehen (PC)

Vor dem Spiel siehst Du neben den Teamstärkewerten auch die Tagesform-Trends einzelner Spieler. Blaue Namen deuten auf ein Formtief hin (PS)

Das NHL-Talent Marco Sturm stammt aus Niederbayern und ist eine feste Größe im Team der San Jose Sharks

treust Du Dein Lieblingsteam und kümmerst Dich verstärkt um die Personalpolitik. Zwischen den Saisons pickst Du beim „Draft" Jugendspieler heraus, um die Abgänge von Spielern auszugleichen, die sich in den wohlverdienten Ruhestand verabschieden. Du kannst auch versuchen, einzelne Spieler mit anderen Clubs zu tauschen, beispielsweise „Biete zwei gut erhaltene Verteidiger für einen neuwertigen Stürmerstar".

Die Playstation-Grafik kann sich sehen lassen, aber erst auf dem PC läuft „NHL 2000" zur Augenweide-Höchstform auf. Die Spieler haben verblüffend realistische Gesichter, die passend animiert sind. Wut und Wonne lassen sich deutlich an den Mienen der Kufencracks ablesen. Du kannst sogar Dein eigenes Gesicht als lebhaften 3D-Kopf einbauen (siehe Info-Kasten). Die PC-Version ist besonders flexibel. Für Feldspieler und Torhüter kannst Du separate Tempobalken einstellen und so bestimmen, ob mehr oder weniger Schussversuche ins Tor gehen.

Die Playstation-Version setzt voll auf Speed, was ab dem Profi-Level für gewöhnungsbedürftige Hektik sorgt. Schade, dass man hier Schwierigkeitsgrad und Tempo nicht unabhängig voneinander einstellen kann: Wer's eine Stufe gemütlicher haben will, der muss auf den arg leichten „Rookie"-Level ausweichen.

Trotz solcher Schrammen im Eis ist erhöhter Action-Spielspaß auf der Sony-Konsole gewährleistet. Die eindeutige Tiefkühlkönigin ist aber die PC-Version von „NHL 2000". Sie ist spielerisch sehr ausgereift, anspruchsvoll und saftig-spaßig. Dazu kommen dekadent schöne Grafik, extraedle Präsentation und das originelle „Face in the Game"-Element. Das Ergebnis ist eine spektakuläre Eissorte, der kein PC-Sportspiel-Fan widerstehen kann.

Text: Heinrich Lenhardt · Foto: Sportimage (1)



Typischer Fall von „Autsch!": Beim Gerangel vor dem Tor fällt schon mal jemand auf die Nase. Hat's der Schiri gesehen? (PC)



Die PC-Version hat schärfere Grafik dank höherer Auflösungen. Diese Betrachterkamera sorgt für gute Übersicht (PC)



PC | PS | N64 | DC | D

NHL 2000

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | EA Sports | 1-12 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95/98, 70 MB HD. *Empf.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95/98, 300 MB HD, 3D-Karte

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Optimiertes Eishockey-Spielgefühl, traumhafte Grafik, Langzeitkarriere

Keine Update-Möglichkeit für Besitzer von „NHL 99"

PC: Die bislang schönste und spannendste Version. Spitzensport fürs nächste Jahrtausend 1

• unterstützt Dual-Shock-Pad, Memory Card

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Playstation: Hohes Tempo, weniger Spielelemente. Doch für Action-Sportfans lohnend 2

Dino Crisis

Während Horror-Fans auf „Resident Evil 3" warten, hetzt Capcom seine Dinos auf Dich los. Tatsächlich: Das Spiel hat richtig Biss!

Um eins gleich klar zu stellen: „Dino Crisis" ist nicht „Resident Evil"! Wer Splatter-Effekte und finsteren Horror erwartet, der wird von Capcoms Neuling enttäuscht sein. Vielleicht gerade deshalb ist die Dino-Jagd einer der spannendsten Playstation-Titel.

Eine vierköpfige Spezialeinheit springt per Fallschirm über einer Insel ab, um den angeblich toten Wissenschaftler Dr. Kirk zu finden. Doch kaum ist das Quartett gelandet, wird ein Mitglied prompt von einem riesigen T-Rex verspeist. Während sich Anführer Gail, Computer-Spezialist Rick und Regina, die Heldin des Spiels, der Forschungsanlage nähern, wird ihnen klar, dass diese Mission kein Zuckerschlecken wird.

In der toll animierten Polygonhaut von Regina erlebst Du ein actiongeladenes Abenteuer, das Deinen Puls auf Höchstfrequenz pochen lässt. Gespickt mit spektakulären Kamerafahrten und einer dramaturgischen Story in bester Hollywood-Manier bleibt Dir nur während der kurzen Ladesequenzen Zeit, um Luft zu holen. Capcoms Horror-Spezialist Shinji Mikami erschuf jede Menge hungrige und zugleich intelligente Dinos.

Dass diese unglaublich real wirkenden Urzeitwesen nicht durch ein paar Treffer aus der Pistole zu beeindrucken sind, wird bereits bei der ersten Begegnung klar. Da hilft nur die Flucht. Doch Vorsicht: Türen stellen für die meterhohen Jäger kein ernstes Hindernis dar. Die Taktik des Weglaufens zieht sich durch das gesamte Spiel, denn es ist selten klug, stumpf auf die Dinos zu ballern. Viel geschickter ist der Einsatz von Betäubungspfeilen, um die Urzeitviecher kurz ruhig zu stellen und dann gefahrlos das Areal zu durchsu-

Mag keine Pumuckl-Witze: Regina ist die Heldin in „Dino Crisis"

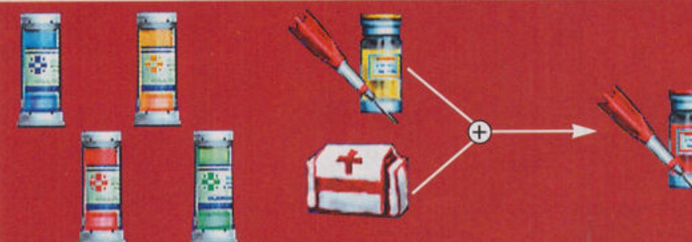
Vorsprung durch Technik: Extrem leistungsfähige Laser-Barrieren halten die Dinosaurier auf, sodass Du sie in Ruhe aufs Korn nehmen kannst...

Der Mix macht's!

Eine kleine Erläuterung und die Bilder rechts sollen Dir den Umgang mit dem künstlichen Chemiebaukasten in „Dino Crisis" ein wenig erleichtern.

Es gibt vier Grund-Mixturen, welche die Grundlage für alle daraus entstehenden Heilmittel und Waffen bilden. Diese vier wichtigen Utensilien lassen sich selbst nicht durch Mixen herstellen, sondern müssen zuerst von Dir im Spiel gefunden werden. Danach heißt es „Probieren geht über Studieren".

Betäubung, Verstärker, Multiplier und Heilmittel (von l. o. nach r. u.)



Wenn Du den An. Dart S++ mit Medi Pak S++ mixt, erhältst Du einen tödlichen Giftpfeil, der auch putzmuntere Dinosaurier lahm legt

Kombiniere: Setze die richtigen Gase ein, um das Gift zu neutralisieren und den Wissenschaftler zu retten



Klappe zu, Heldin tot! Raptoren nähern sich auch durch Lüftungsschächte oder brechen einfach durch Bodenluken

chen. Knapp 80 Utensilien gilt es zu finden und an entsprechender Stelle richtig einzusetzen. Zum Teil lassen sich Betäubungspfeile und Heilungs-Pakete auch kombinieren – das weckt den Hobby-Chemiker in Dir und verbessert Deine Überlebenschancen. An einigen Stellen kannst Du selbst entscheiden, wie es weitergehen soll. **Um jeden Raum und jede Endsequenz zu Gesicht zu bekommen, musst Du mindestens viermal auf Dino-Jagd gehen.**

Die 3D-Optik erinnert an „Metal Gear Solid“. Capcoms Grafiker haben noch Beeindruckenderes geleistet, denn die Szenarien wirken detaillierter, und die Charaktere sind besser dargestellt. Auch die Akustik ist top: Neben markerschütternden Schreien der Dinos passt sich der abwechslungsreiche Soundtrack der Spielsituation an. Aus dezenten Klängen werden hektische Tracks, die teils an experimentellen Jazz erinnern und das Panik-Barometer weiter ausschlagen lassen.

„Dino Crisis“ bedient sich zwar hier und da beim hauseigenen Genre-König „Resident Evil“, doch was spricht dagegen, knackige Soundeffekte und die Pad-Belegung zu übernehmen? **Dass das Spiel letztlich eine Klasse für sich darstellt, wirst Du schon nach wenigen Minuten selbst merken, denn Deine Gegner schlurfen nicht untot umher, sondern springen über meterweite Distanzen und reißen Dir mit einem gezielten Biss die Waffe aus der Hand.** Dennoch ist das Geschehen selten blutig und kaum brutaler als „Tomb Raider“. Wessen Nerven also noch ein bisschen Belastung vertragen können, der sollte sich „Dino Crisis“ zulegen und vornehmlich im Dunkeln und mit voller Lautstärke spielen.

TiPPS

Änderungen nach dem Durchspielen

- Drei zusätzliche Outfits warten in Reginas Kleiderschrank. Um sie überzustreifen, musst Du alle drei Abspänne von „Dino Crisis“ einmal gesehen haben.
- Packst Du das Abenteuer unter fünf Stunden, erwartet Dich der „WipEout“-Modus. Statt im futuristischen Raumgleiter betrittst Du mit knapper Munition ein begrenztes Terrain. Drei weitere Missionen lang sitzen Dir jede Menge Dinos sowie ein knappes Zeitlimit im Nacken.
- Ab dem zweiten Durchspielen gibt es auch im Spiel selbst einige Veränderungen. So variiert nun der Inhalt der farbigen Notfall-Boxen, und auch einige Gegenstands-Kisten sind neu platziert.
- Beendest Du „Dino Crisis“, ohne ein „Continue“ eingesetzt zu haben, bekommst Du einen besonderen Abspann-Bildschirm zu Gesicht.



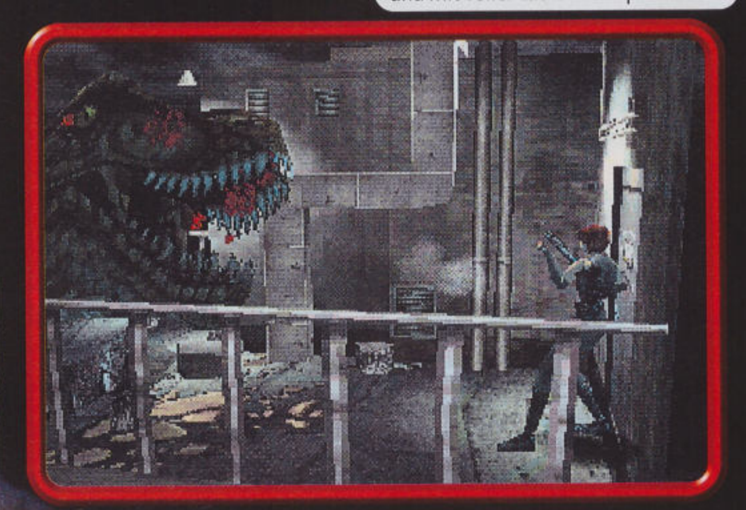
Wegrennen ist nicht nur erlaubt, sondern sogar empfohlen. Auch bei der stärksten Waffe zuckt der T-Rex nur verächtlich. Wende also die Hasenfuß-Taktik an



Auf kleine Rätseleinlagen wie diese triffst Du im gesamten Abenteuer



Deine Kollegen Rick und Gail geben Dir Tipps, fordern aber auch Entscheidungen



Dieses Vieh kommt aber auch immer unangemeldet! Der Furcht einflößende Tyrannosaurus Rex hält die gestresste Regina das ganze Spiel über mächtig auf Trab



Therizino-Dinos beeindrucken nur stärkere Waffen wie Flammen-Granaten



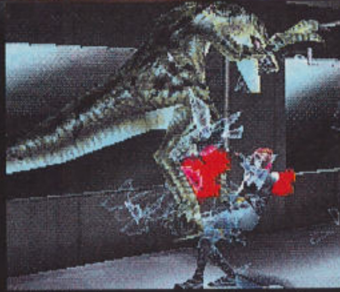
Wenn Dich plötzlich Raptoren angreifen, schlägt Dein Puls doppelt so schnell



Der dicke Arztkoffer symbolisiert die Wiederbelebung, falls Regina stirbt



Das Medi Pak S++ solltest Du immer dabei haben. Es kuriert Verletzungen



Gehüpft wie gesprungen: Wen der Raptor anfällt, der hat keine Zukunft mehr



Keine oder nur schwache Munition? Da heißt es, die Beine in die Hand nehmen!



PC | **PS** | N64 | DC | D

Dino Crisis
Actionspiel für Einsteiger

ca. 110 DM | Capcom/Virgin | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

☺ Tadellose 3D-Grafik mit stimmungsvollen Effekten, packende Story, neue Ideen
☹ Ein paar mehr Waffen wären toll, aber sonst gibt es nichts zu mosern

Capcoms Dinosaurier feiern einen Tipptopp-Einstand – Adrenalin-Schübe bis zum Abspann! 1

Text: Christian Henning

FORMEL EINS 99

Nach einer spannenden Saison 1999 rasen die Formel-1-Fahrer ein letztes Mal über die Ziellinie. Zufrieden mit dem Weltmeister? In Sonys Rennspiel kannst Du die Trophäen neu verteilen.

Für Michael Schumacher im roten Ferrari endeten die WM-Chancen frontal an der Bande. Besser lief es für Heinz-Harald Frentzen im gelben Jordan



Der Malaysia-Kurs ist dieses Jahr erstmals dabei und ersetzt Argentinien



Regen in Monaco: Aufpassen, Heinz-Harald, sonst wird's nix mit dem Sieg!



Kurz mal über die Schikanen geräubert, und schon hast Du die Pole Position!



Auch Ferrari-Ersatzfahrer Mika Salo aus Finnland ist mit von der Partie

Sonys vierter Teil der erfolgreichen „Formel 1"-Serie kommt gerade zum richtigen Zeitpunkt, um den Fans zum WM-Schluß noch einmal so richtig einzuheizen. **Natürlich sind dank offizieller Lizenz die Team-Daten (auch Ferrari-Ersatzfahrer Mika Salo ist dabei) und Strecken auf dem 99er-Stand, und selbst der BAR-Pilot Jacques Villeneuve ist anwählbar.** Ob Du dem Pechvogel (er fiel in dieser Saison gleich zwölfmal hintereinander aus) noch einmal eine Chance geben willst, ist Deine Entscheidung.

Wie gehabt, kannst Du zu Beginn zwischen einem schnellen Rennen und einer kompletten Grand-Prix-Saison wählen. Das Einzelrennen kommt einem Arcade-Modus gleich, in dem das wirklichkeitsgetreue Fahrverhalten der Boliden gewissermaßen außer Acht gelassen wird: Du kannst also über das Kiesbett räubern, mühelos Ausritte ins Gras und sogar über Schikanen unternehmen und schaffst es entgegen aller Wahrscheinlichkeit trotzdem noch, alle 22 Fahrer in den drei angesetzten Runden zu überholen.

Hast Du hier ein wenig Selbstbewusstsein getankt, wirst Du anschließend in die harte Realität des Grand Prix wechseln und erst einmal Lehrgeld zahlen müssen. Mit welchem Reifendruck soll gefahren werden? Wie viel Sprit muss mit? Fährt man mit einer Bremskraft von 57 Prozent an der Vorderachse am besten? Wie soll die Getriebeübersetzung auf dem technisch schwierigen Kurs in Australien sein? Ganz schön viele Fragen!

Am besten verwendest Du zu Beginn eine der drei Standard-Einstellungen (für langsame, mittelschnelle sowie Hochgeschwindigkeitskurse),

![INFO]

Das Fahrer- und Team-Karussell in der Formel 1

Immer mehr große Autohersteller erkennen den immensen Prestigezuwachs eines Formel-1-Engagements.

In der nächsten Saison kommen die englische Nobelmarke Jaguar und BMW als Motorlieferant dazu. Jaguar kauft sich in das Team von Jackie Stewart ein und verwendet die grünmetallic lackierten British-Racing-Farben. An den Start gehen werden Ferrari-Star Eddie Irvine und Johnny Herbert, falls der nicht noch in die US-CART-Serie abgeschoben wird. Jaguar gibt dafür den Brasilianer Rubens Barrichello an das italienische Team ab.



In der Formel 1 werden jedes Jahr millionenschwere Deals abgewickelt



Die schnellen, kraftvollen Silberpfeile rechnen sich alljährlich gute Chancen aus, die WM zu gewinnen



Dank offizieller Lizenz kommt wieder einmal richtiges F1-Feeling auf



Strafen und Flaggen können auf Wunsch auch deaktiviert werden



Wer Profi sein will, versucht den Monaco-Stadtkurs ohne Fehler zu fahren



Vor dem Rennen hast Du ausreichend Gelegenheit, Einstellungen vorzunehmen



Und wieder in die Bande – der Grand-Prix-Modus erfordert eine Menge Übung



Im Split-Screen-Modus musst Du mit weniger Details rechnen

Das Prost-Team fährt aus Werbezwecken mit dem Playstation-Logo

Wie in Wirklichkeit, so auch im Spiel: Für den verletzten Michael Schumacher steigt Mika Salo ins Ferrari-Cockpit



stellst die Bremskraftunterstützung auf hoch und die Schäden aus. Trotzdem wirst kaum ohne Dreher auskommen, wenn Du nicht zähe Trainingsrunden absolviert hast.

Wie sieht's auf der technischen Seite aus? **Nach dem schwächeren „Formel 1 '98" von Visual Sciences hat das neue Entwicklerteam Studio 33 exzellente Arbeit geleistet.** Die künstliche Intelligenz der Gegner ist gelungen, denn sie sind keine sturen „Platzhalter", die nie ausweichen. Die Fernsicht ist blendend und bis auf den Monaco-Stadtkurs weitgehend ohne sichtbaren Grafikaufbau. Die Kurse wurden mit all ihren Details originalgetreu nachmodelliert.

Zu kritisieren gibt es nur wenig: Die Bildaufbaurate bleibt nicht immer konstant hoch, wie die enge Passage der Loews-Kurve in Monaco beweist. Die Lenkunterstützung hätte optimiert werden können, denn manchmal fährst Du wie auf Schienen, in schweren Streckenteilen setzt sie dafür wieder komplett aus.

Der etwas sterile und für alle Wagen gleich klingende Motorensound entspricht nicht gerade der Realität. Wer ein Formel-1-Rennen schon einmal live erlebt hat, der weiß, dass ein McLaren-Mercedes unglaublich rund und kräftig klingt, während ein Minardi knattert und krächzt, dass einem angst und bange werden kann.

Dafür wird bei der Optik wieder einiges gutgemacht: In Tunnels und bewaldeten Strecken wie etwa Hockenheim findest Du Lichtreflexionen und Schatteneffekte auf dem glänzenden Lack der Boliden. Der spektakuläre Formel-1-Rennzirkus wurde sehr realitätsnah wiedergegeben.

Alles in allem werden Fans der Motorsport-Königsklasse mit der „Formel Eins 99" dank ausreichend Kamera-Perspektiven und perfektem Replay-Modus sehr zufrieden sein. Dutzende Rennoptionen (beispielsweise Reifenabnutzung, Starthilfen und Defekte) und eben die echte FIA-Lizenz sorgen hierbei für einen zusätzlichen Kaufanreiz.

Mit „Formel Eins 99" fährt Sony dem restlichen F1-Spiele-Feld davon, landet mit einer neuen Bestzeit eindeutig auf der Pole Position und verweist auch alle drei Vorgänger aus dem eigenen Rennstall weit auf die hinteren Ränge. Wer sich Formel-1-Fan nennt und bei diesem actionreichen Spiel nicht mitfahren will, wird wohl beim letzten „Bericht, live aus der Boxengasse" eingeschlafen sein.

PC | **PS** | N64 | DC | D

Formel Eins 99

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | Studio 33/Sony | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

☺ Starke Grafik-Engine ohne Blitzer, exaktes Handling, einsteigerfreundlich

☹ Manchmal Abfallen der Bildaufbau-Rate, Grand Prix sehr schwer

Astreines F1-Update mit massig Setup- und Tuning-Optionen. Besser als alle Vorgänger — 1

Text: Ralph Karels, Christian Henning



Die Piraten lassen sich erst nach mehreren Schüssen besiegen und sind selber gute Schützen (PC)



Einmal auf ein Ziel eingeschossen, fliegen Raymans Energieblitze automatisch auf den Feind (PC)

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Ubi Softs Vorzeige-Held Rayman meldet sich wieder zurück in einem 3D-Jump&Run, das sich in eine knallbunte Wundertüte verwandelt.

Nach vierjähriger Schaffenspause macht sich Rayman erneut auf, seine Welt vor gemeinen Piraten zu retten. „Rayman 2" wurde schon x-mal verschoben. Ständig werkelten die französischen Entwickler an ihrem Jump&Run herum, damit es neben Genre-Größen wie „Super Mario 64" und „Banjo – Kazooie" überhaupt noch eine Daseinsberechtigung erhält. Und die hat sich Rayman definitiv verdient.

Das Spiel beginnt im dunklen Verlies eines fliegenden Piratenschiffs. Rayman wurde seiner magischen Kräfte beraubt, als die Schurken die gute Fee Ly entführten. Nachdem ein Abgesandter der Fee Rayman gefunden und ihm einen Teil seiner Magie zurückgegeben hat, beginnt für Dich das große Abenteuer. In einer rasanten Schlitterpartie durch eine rutschige Höhle musst Du als Rayman fliehen und daraufhin das Land von den Piraten befreien.

Dein Gegenspieler ist Kapitän Klingenbart, der seine gesamte Truppe auf Dich ansetzt. Aber auch Rayman hat viele Freunde. Die wenigsten davon befinden sich allerdings in Freiheit. In jeder Welt hängen mehrere Käfige herum, die Du durch zwei Energieschüsse öffnen kannst. Die befreiten Kreaturen versorgen Dich mit Tipps und Infos. Sie öffnen Dir manchmal sogar versperrte Zugänge.

Trotz alledem hat Rayman noch gut zu tun, wenn er seine Mission erfüllen will: **Das 3D-Jump&Run ist nicht zu knapp mit Knobelaufgaben gespickt, die sogar „Zelda"-vertrauten Nintendo-64-Spielern einige Sorgenfalten auf die Stirn treiben.**

Anfangs müssen lediglich bunte Perlen gefunden und auf gleichfarbige Podeste getragen werden, damit sich ein Portal öffnet. Später jedoch werden die Aufgaben immer anspruchsvoller. Wenn Du nicht jeden Winkel einer Welt untersuchst, kann es passieren, dass einige Wesen Rayman abweisen und ihn noch einmal auf die Suche schicken.

Auch wenn Dich vor allem in den ersten Welten nur wenige Gegner angreifen, ist es nicht einfach, Rayman am Leben zu halten. Piranhaverseuchte Flüsse, bodenlose Abgründe und waghalsige Kletterpartien zehren am Lebensenergie-Balken. Du

Paff, das hat gesessen. Mit seinen fliegenden Fäusten wird Rayman mit jedem Gegner fertig

Fang die Lums

Nur wenn Du 1000 (!) dieser gelben Lums einsammelst, gewinnt Rayman

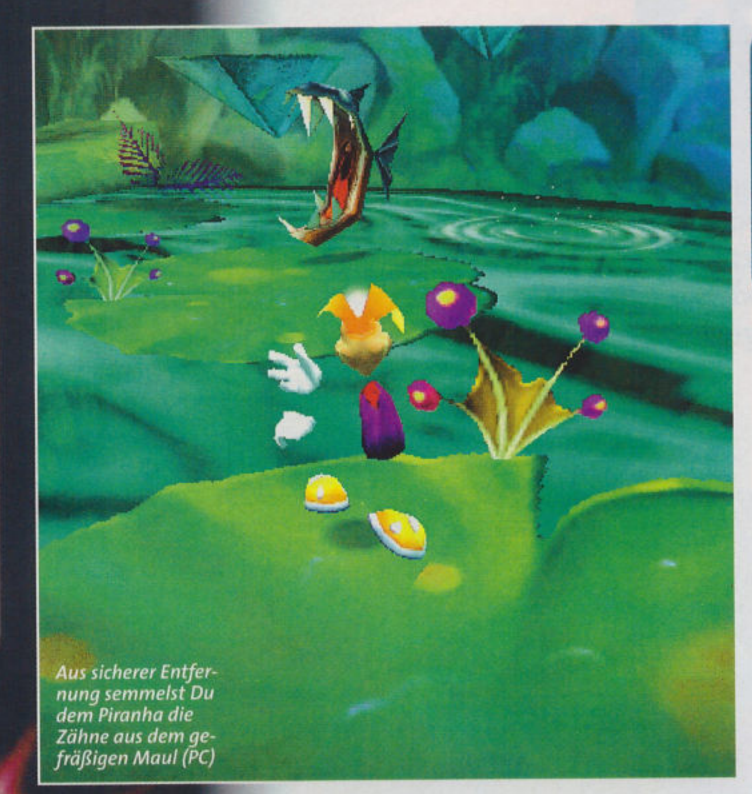
INFO

Der Held ohne Hals

Als die Playstation 1995 bei uns erschien, war „Rayman" eines der ersten Jump& Runs. Da es damals „Super Mario 64" noch nicht gab, kam auch Ubi Soft nicht darauf, ein 3D-Spiel zu entwickeln. Raymans erstes Abenteuer war allerdings auch zweidimensional ein großer Erfolg auf Playstation, Saturn und Atari Jaguar. Eigentlich war „Rayman 2" auch als 2D-Jump&Run gedacht. „Rayman" ist inzwischen als Platinum-Spiel zu haben.



Kein Hals, keine Arme, keine Beine und trotzdem ein Held



Aus sicherer Entfernung semmelst Du dem Piranha die Zähne aus dem gefräßigen Maul (PC)



Hier ist nicht der Boss das Ziel, sondern die Stalaktiten hinter ihm (N64)

kannst ihn aber immer wieder auffrischen, indem Du besondere Lums einsammelst (siehe Kasten unten).

Die klassischen Levels in dreidimensionaler Umgebung werden durch ein paar flink selbst scrollende Schlitterpartien aufgelockert, in denen Du Rayman möglichst geradeaus ins Ziel steuerst und im richtigen Moment springen musst, wenn die Rutschbahn plötzlich aufhört.

Insgesamt kann man also sagen, dass die Level-Designer ihren Job sehr gut gemacht haben. Ebenso engagiert waren die vielen Grafiker, die „Rayman 2" auf dem PC in eine schillernde Welt tauchten, die keine Farbe auszulassen scheint.

Die Nintendo-64-Version unterstützt das Expansion Pak, um der Grafik noch einen gehörigen Schub an Schärfe zu verleihen, auch wenn natürlich die PC-Qualität nicht ganz erreicht wird. Dreamcast-Besitzer dürfen sich schon auf die Version für ihre Konsole freuen, denn sie ähnelt dem PC-Spiel wie ein Ei dem anderen. Bei solcher Spitzengrafik macht es auch nichts, dass „Rayman 2" keine Full-Motion-Video-Zwischensequenzen bietet, sondern das gesamte Spiel in Echtzeit abläuft.

Beim Sound wurde allerdings ein wenig auf die Sparbremse gedrückt: Nicht störende, aber eingängige Melodien plätschern irgendwo im Hintergrund vor sich hin, während sich die Charaktere nur in einem unverständlichen Kauderwelsch unterhalten, dessen Übersetzung Du in fünf Sprachen nachlesen kannst.

„Rayman 2" ist gerade auf dem PC eine große Genre-Bereicherung. Auch wenn es im direkten Vergleich zu den Nintendo-eigenen Perlen nicht ganz mithalten kann, stellt es für die N64-Fans ebenfalls eine sichere Taschengeld-Investition dar. Schade nur, dass sich alle Playstation- und Dreamcast-Besitzer noch bis März gedulden müssen.



Groß angelegt: Diese dreidimensionale Karte verbindet die 20 Levels miteinander (N64)



Rayman muss den blauen Barrieren ausweichen, um nicht geröstet zu werden (PC)



Die roten Lums geben Dir verlorene Energiereserven wieder zurück



Grüne Lichtwesen fungieren als Rücksetzpunkte, falls Rayman stirbt



Yippie: Ly gibt Dir die Kraft, Dich an lila Lums zu hängen und zu schwingen

PC	PS	N64	DC	D

Rayman 2: The Great Escape
Jump&Run für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM	Ubi Soft	1 Spieler

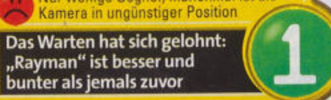
Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 8 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, Direct-x-6-Grafikkarte

Grafik	Sound	Dauerspaß
1	2	1

☺ Wunderschöne, bunte Levels, abwechslungsreiche Aufgaben, faires Design

☹ Nur wenige Gegner, manchmal ist die Kamera in ungünstiger Position

Das Warten hat sich gelohnt: „Rayman" ist besser und bunter als jemals zuvor



Text: Christian Henning

Prince of Persia 3D

Hüpf-Queen Laras Konkurrenz kommt aus der Wüste: Sorgt Mindscapes arabischer Prinz für frischen Wind im ausgereizten Action-Adventure-Genre oder liefert er nur bodenständige Geschicklichkeitskost?

Kombiniere, ein Hindernisparcours! Der Luftschiff-Level begeistert durch trickreiche Fallenkombinationen, die nur mit Fingerspitzengefühl zu schaffen sind

Wüstenwirbel: Kommt der geschliffene Krummsäbel des Helden zum Einsatz, tränen den Feinden die Augen

Die Waffen des Prinzen

Krummsäbel



Mit Deiner Standardwaffe im Spiel haust Du stark zu, bist dafür aber relativ langsam

Doppelsäbel



Die Ninja-Doppelsäbel sind nicht so stark wie der Krummsäbel, dafür deutlich schneller

Kampfstab



Die Distanzwaffe Deiner Wahl! So sind auch gefährliche Gegner kein Problem mehr

Pfeil und Bogen



Königlich: Viele Pfeile sammeln und die Gegner aus dem Hinterhalt abservieren!



Kampf der Geschlechter: Die Dame im bauchfreien, fliederfarbenen Hosenanzug sieht nicht nur hübsch aus, sondern führt auch eine gefährliche Klinge



Voluminös: Solche Mädels schwingen in den Zwischensequenzen ihre Hüften

Das geht auf den Bizeps! Nur dank seiner jugendlichen Muskelpakete hält sich Dein Prinz über dem Abgrund. Reicht die Kraft noch zum entscheidenden Sprung auf den rettenden Mauersims – oder segelt der Held gleich schreiend in die bodenlose Tiefe? Diese Frage kann nur noch die richtige Tastenkombination beantworten.

An haarigen Balance-Akten herrscht bei „Prince of Persia 3D" wirklich kein Mangel. Die 15 Spiel-Levels sind gerammelt voll mit brüchigen Brücken, perfiden Fallen und ungemütlichen Zeitgenossen. Natürlich lässt Du Dich von solchen Widrigkeiten nicht im Mindesten abschrecken, denn am Ende aller Mühen kannst Du eine holde Maid in Deine starken Arme schließen.

Doch bis zum Happy-End ist es ein weiter Weg, auf dem Du reichlich Gelegenheit erhältst, Deine Fähigkeiten als Steuerkünstler unter Beweis zu stellen. **Dein Prinz reagiert dabei entweder auf Tastatur- oder Joystick-Befehle und kann gehen, rennen, springen, klettern und kämpfen.** Bei Letzterem stehen ihm gleich vier Mordwerkzeuge zur Verfügung, die Du im Lauf der Handlung einsammeln kannst. Außer mit Schwert und Doppelklinge werden die Gegner auch mit Kampfstab und Bogen zu Allah befördert. Pfeile eignen sich auch hervorragend dazu, Schalter zu aktivieren oder Gegner aus sicherer Deckung zu terminieren (siehe Kasten ganz links). Bei all dem sorgen die knallbunte Grafik und ein unaufdringlicher Morgenland-Soundtrack für durchgängiges Arabien-Flair im Spiel.

Als Sparringspartner triffst Du fixe Meuchelmörder, träge Haremswachen und mysteriöse Monster. **Dank moderaten Schwierigkeitsgrads und fehlender Gegner-Intelligenz können diese Buben Deinen Vorwärtsdrang aber nur kurz aufhalten.** Da sind die eingebauten Fallen schon von anderem Kaliber! Hier ist präzise Kletterei oberste Kalifenpflicht. Ein Schrittchen zu viel, und Dein Prinz verschwindet im Abgrund.

Leider wird diese prima „Jump&-Run-Kost" nur in einem Teil der 15 Levels geboten, und die wenigen Kämpfe sind kein vollwertiger Ersatz für komplizierte Sprungkombinationen. Meist wandelt der Prinz durch reichlich leeres Einsatzgebiet, auf der Suche nach dem nächsten Schalter. Ein etwas ausgewogeneres Design, das alle Spielelemente gleichmäßig auf die Levels verteilt, hätte nicht geschadet.

Tarzan ist nichts dagegen: Abgründe wie dieser werden per Weitsprung und anschließenden Seilschwung überwunden



„Red Bull" für den Prinzen: Nippt Dein Held am Energiedrink, werden verbrauchte Hitpoints wieder aufgefüllt



Panoramablick: Per Tastendruck kannst Du die Räume mit der Kamera in Augenschein nehmen

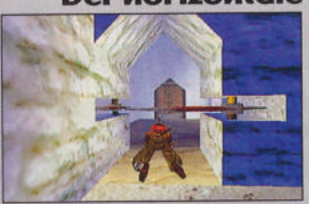


Schiebung: Dieses gemeingefährliche Förderband transportiert Dich unaufhaltsam in die nächste Falle

TIPPS

Im Falle einer Falle

Der horizontale Schlitzer



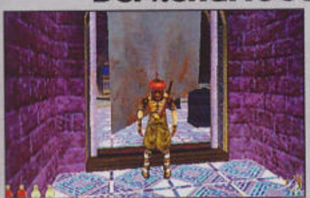
Er taucht meist in unübersichtlichen Gängen und in Treppenhäusern auf und lauert dort auf Beute. Da hilft nur eines: mit dem Prinzen in die Knie gehen und unter der Falle durchkrabbeln. Aber Vorsicht: Nicht zu früh wieder aufstehen!

Der spitze Piekser



Perforiert erst die Fußsohlen und danach den Rest des Prinzen! Beobachte deshalb den Fußboden. Meist erkennst Du Stachelfallen an Verfärbungen des Bodenbelages. Springe dann mit Anlauf und einem weiten Satz über die Falle.

Der scharfe Scheitler



Der Prinz wird vom superscharfen Scheitler sauber in zwei Teile geteilt. Diese gemeine Falle findet sich oft in Durchgängen. Verdächtigen Türen solltest Du Dich deshalb nur schrittweise nähern. Ist die Falle ausgelöst worden, so ist sie harmlos.

Das grundlose Loch



Auch beim gewöhnlichen Abgrund hilft meist ein beherzter Sprung mit Anlauf. Du solltest vorher trotzdem jedes Loch mit der „Umschau"-Funktion genauer untersuchen. Oft verbergen sich dort nützliche Vorsprünge und Kletterstangen.



Text: Volker Weitz



In der Schule lernen wir für's Leben!
XPLODER
Stets aktuelle Codedatenbank im Internet!
PSX XPLODER FX
- die ultimative Cheat-Cartridge
- On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
- Updatefähig
- Cheatfile mit über 2000 Codes
- Virtual Memory System
DM 99.95
PSX Micro Wizard
- Richtungstasten mit Microschalter
- Gummierte Griffe
- mit Rumble Effekt
- Programmierbares Turbo Feuer
DM 59.95*
ab Oktober '99
PSX Pro Shock Arcade Joystick
- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion
DM 79.95*
PSX Pro Carry Case
- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör
DM 79.95*
BLAZE
Internet: http://www.blaze.de
e-mailx: service@blaze.de
Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.
*empf. VK
DIE SIEDLER III
DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN
Im Kampfgetümmel wurde bereits ein feindlicher Wachturm eingenommen. Doch die Ägypter schlagen wutentbrannt zurück!
Amazonen an den Herd? In „Die Siedler III" ist Brot backen nicht nur Frauensache
Grenzenlos frei: Mit einer Truppe kampfbereiter Kriegerinnen betrittst Du gegnerisches Gebiet
Die Götter müssen verrückt sein
Im witzigen Zeichentrick-Vorspann erfährst Du die Geschichte des unglücklichen Sonnengottes Helios und wie seine Tochter Q'nqüra zur Göttin der Amazonen wurde



Amazonen an die Front! Die zweite Mission-CD zu „Die Siedler III" räumt mit dem Irrtum vom „schwachen Geschlecht" gnadenlos auf!

Der Brustpanzer schützt die Amazonen vor besonders aufdringlichen Feinden

Im Gebirge gibt's viel Neues: Neben den bekannten Rohstoffen wie Kohle, Eisenerz und Gold können die Amazonen auch Schwefel und Edelsteine abbauen

INFO
Der Karteneditor

Bereits auf der ersten Mission-CD wurde ein in der Grundversion schmerzlich vermisster Editor nachgereicht. Damit war es kein Problem mehr, innerhalb weniger Stunden seine eigenen Ein- und Mehrspielerkarten zu erstellen.

„Das Geheimnis der Amazonen" enthält eine stark verbesserte Version des nützlichen Tools. Neben den obligatorischen Bugfixes wurde die Benutzerführung verbessert. Doch die wichtigste Neuerung: Alle Amazonen-Objekte, ob Figur oder Gebäude, können verwendet werden. Zusätzlich wurden dem Editor vier neue Zoom-Stufen verpasst und das Zeichnen von Flüssen erleichtert.

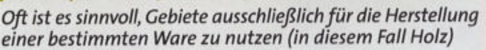
Besonders interessant ist die Möglichkeit, eine selbst erstellte Karte als Bitmap-Grafik (BMP-Format) zu speichern. Aber Vorsicht: Je nach Zoomstufe kann ein Bild bis zu einem Gigabyte groß werden!

Optisch unterscheiden sich die zwei Versionen des Editors nur geringfügig

Erwartet Dich Deine Mutter so an der Haustür, solltest Du lieber schnell das Weite suchen!



Nicht nur der Bäcker ist auf die Getreidefarm angewiesen, auch für die Schweinezucht braucht man Weizen als Futter



Oft ist es sinnvoll, Gebiete ausschließlich für die Herstellung einer bestimmten Ware zu nutzen (in diesem Fall Holz)

So einen rabenschwarzen Tag hat Helios noch nicht erlebt. Erst verunglückt sein sterblicher Sohn Falton bei dem Versuch, den göttlichen Sonnenwagen zu fahren. Als Helios dann im Wirtshaus Trost bei Freunden sucht, wird er von Medusa, einer der drei Gorgonen, die den Laden schmeißen, verführt. Das Resultat der Liebesnacht: Der Sonnengott ist Vater der Göre Q'nqüra. Nur sein Boss findet Gefallen an der Kleinen und macht sie Jahre später zur Göttin der Amazonen.

Ob das lang erwartete vierte Volk einen Siegeszug antreten kann, liegt nun in Deiner Hand. Allerdings haben sich Römer, Ägypter und Asiaten im Kampf gegen das kriegerische Frauenvolk verbündet. Natürlich kannst Du auch an deren Seite versuchen, die Amazonenherrschaft zu verhindern.

Das Spielprinzip ist unverändert geblieben. Zuerst sicherst Du den Nachschub an Baumaterial und treibst die Landwirtschaft voran. Dann suchst Du im Gebirge nach abbaubaren Rohstoffen wie Kohle, Eisenerz und Gold.

In Produktionsstätten werden daraus Waffen und Werkzeuge hergestellt, die Du zur Ausrüstung von Soldaten und Handwerkern benötigst. Insgesamt verfügen die Amazonen über 39 Gebäude. Zudem bereichern 50 neue Figuren mit zum Teil einmaligen Fähigkeiten die knuddlige „Siedler"-Welt. Der Dieb spioniert und stibitzt dem Gegner Gold und Waffen, und Deine Priesterinnen beherrschen acht einzigartige Zaubersprüche.

Der „Magische Gong" ist das mächtigste Kriegswerkzeug der Amazonen. Mit seinem Getöse bringt er gegnerische Mauern zum Einstürzen.

Fans der „Siedler"-Reihe werden mit der zweiten Mission-CD sehr zufrieden sein. Zwei Kampagnen, zahlreiche Ein- und Mehrspielerkarten sowie eine Fülle an neuen Zeichentrick-Sequenzen und Musikstücken sorgen für viel Abwechslung. Leider bleibt das anspruchsvolle Amazonen-Volk echten Profis vorbehalten. Der Gelegenheitsspieler erfreut sich an den vielen kleinen Verbesserungen und der tollen Optik, verzweifelt allerdings auf Grund des außerordentlich hohen Schwierigkeitsgrads schon an den ersten Missionen.









PC | PS | N64 | DC | D

Die Siedler III – Das Geheimnis der Amazonen
Strategiespiel für Profis (Mission-CD)

ca. 60 DM | Blue Byte | 1-16 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, 2 MB Grafikkarte. *Empf.:* Pentium II 266, 64 MB RAM, Soundkarte

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 3

+ Viertes Volk mit neuer Musik und Filmsequenzen, zahlreiche Detailverbesserungen
− Extrem schwerer Kampagne-Modus, für eine Mission-CD etwas zu teuer

Neue Amazonen braucht das Land: Das Kraftpaket für alle ausgehungerten „Siedler"-Profis 2

Text: Michael Stapf



TrickStyle

Brad begann seine Karriere als „Monsterwellen-Surfer"

Deine Chance, einmal wie Michael J. Fox in „Zurück in die Zukunft 2" mit einem fliegenden Skateboard durch die Stadt zu brettern!

Schenkt man den Zukunftsvisionären Glauben, hat eine der wichtigsten Erfindungen der Menschheit bald ausgedient: das Rad! Im nächsten Jahrtausend ist Schweben angesagt. Und dieser Trend setzt sich auch im Fun-Sport durch.

Als Skater der nächsten Generation tauschst Du Dein Brett gegen ein futuristisches Hoverboard. Doch bevor die Action beginnt, musst Du Dich für einen Charakter entscheiden. Mit der Wahl bestimmst Du auch maßgeblich Deinen Fahrstil: Racer sind besonders schnell und wendig, Bullys setzen vor allem ihre Kraft ein, während Stunter die Konkurrenz mit gewagten Sprüngen und Techniken beeindrucken.

Nach einer Erklärung der grundlegenden Moves folgt der erste Wettkampf. Nur wenn Du Dich gegen das Gegnerfeld behaupten kannst, wird die nächste Strecke freigeschaltet. **Alle drei Städte (London, New York/Manhattan und Tokio) bieten fünf Kurse sowie ein abschließendes Boss-Rennen.** Leider ist die Konkurrenz sehr stark, sodass mancher Gelegenheitsspieler am hohen Schwierigkeitsgrad verzweifelt.

„TrickStyle" ist ein rundum solides und technisch gut umgesetztes Spiel. Streckengrafik und Animationen sind bei der PC-Version erste Sahne. Bei der Dreamcast-Version deuten sie an, welches Potenzial in der Konsole steckt. Allerdings werden eher Stunt-Fans ihre Freude daran haben als Skater, die Wert auf Geschwindigkeit legen.

Text: Michael Stapf

Die ehrgeizige Sarah wird von Zak angehimmelt

Zak wurde von Talentspähern in den Slums von New York entdeckt

Die abwechslungsreichen Kurse führen auch durch gepflegte Parkanlagen (DC)

Wenn Du über die roten Pfeile fährst, aktiviert Dein Board den Power-Boost (DC)

Im Rennen geht's hart zur Sache, aber wer wird denn gleich in die Luft gehen! (DC)

Im ersten Boss-Rennen musst Du in einer „Stuntbowl" Dein Können zeigen (PC)

PC | PS | N64 | DC | D

TrickStyle
Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca.80/100DM | Criterion Studios | 1-2 Spieler

Min.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, 5 MB HD, 4 MB-D3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, 200 MB HD, Voodoo 3

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

☺ Hervorragende Grafik und Animationen, gute Musik, einwandfreies Physik-Modell

☹ Nur drei Städte, Strecken haben viele unfaire Stellen, schwere Stunt-Moves

PC: Der Traum vom Fliegen – selbst erfahrene Skater haben hier eine harte Nuss zu knacken — 2

- unterstützt VMS

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Dreamcast: Profis greifen beherzt zum Brett, doch den Gelegenheitsspieler plagt der Frust! — 2

Die Charaktere

Land	Name	Alter	Typ
Russland	Uri	38 Jahre	Bully
Japan	Shin	Alter unbekannt	Racer
USA	Zak (Zachary)	16 Jahre	Stunter
England	Angel (Sarah)	18 Jahre	Racer
Jamaika	Rose (Nettie)	20 Jahre	Bully
Australien	Brad (Same)	30 Jahre	Racer
Kuba	King (Carlos)	42 Jahre	Stunter
Frankreich	Mia	24 Jahre	Stunter
Deutschland	Max (Magnus)	42 Jahre	Bully



Mit der Socom im Anschlag kämpft sich Solid Snake durch ein virtuelles Trainingslager

Yeah: Mit ausreichend Munition einfach nur Ziele zerballern, das macht Spaß!

Hier muss Snake in einer Minute so viele Treffer landen wie möglich

Metal Gear Solid: Special Missions

Es gibt viel zu tun für Spionage-Fans auf dieser günstigen Trainings-CD für clevere Agenten.

Hinter den „Special Missions" verbirgt sich kein komplett neues Spiel. Auch eine Geschichte mit eigener Handlung steckt nicht dahinter. Hier geht es nur um eines: über 300 Trainingsmissionen so schnell wie möglich zu absolvieren, um ein noch besserer Agent zu werden. Und das macht richtig Spaß!

Stealth-Aufträge lassen Snake waffenlos in einem kleinen Labyrinth an feindlichen Soldaten vorbei den Ausgang suchen. Bei den Waffen-Missionen sind alle Wummen aus „Metal Gear Solid" wie die Famas-MG, die Stinger-Raketen oder die ferngelenkte Nikita dabei. Diese und die höheren Missionen, die verschiedene Spionage-Elemente kombinieren, erfreuen das tapfere Agenten-Herz. Über einbrechende Plattformen eilen, Überwachungskameras austricksen, sich an schlafenden Soldaten vorbeischleichen, geschickt seine Fußspuren im Schnee vertuschen und großen Suchscheinwerfern ausweichen – das sind nur einige der Fähigkeiten, die man braucht, um ein echter Solid Snake zu werden.

Je besser Du wirst und je weiter Du vordringst, desto härter und ausgefeilter werden die Anforderungen. Als Ninja durch die Gegend zu ziehen, in einer Minute so viele Ziele wie möglich zu eliminieren und besonders die Fortgeschrittenen-Missionen werden Dich ganz schön Nerven kosten!

Die Optik ist ein wenig puristisch geraten und die Sounduntermalung mit dem stets gegenwärtigen, zentralen „MGS"-Thema nicht gerade abwechslungsreich. Doch das wird Fans nicht stören. Ein großes Plus ist der günstige Preis von 50 Mark. Allerdings brauchst Du das Originalspiel, um die „Special Missions" zum Laufen zu bekommen.



Nach dem Trainieren kannst Du die Missionen im Time Attack angehen

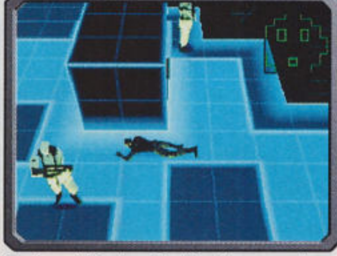
Ganz schön schwierig: bewegliche Ziele mit Stinger-Raketen zu treffen



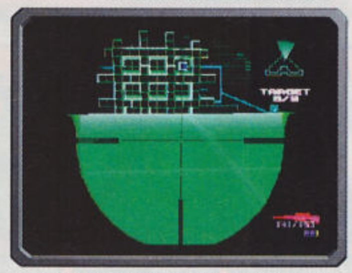
Halt den Atem an! Über 300 Missionen verschiedenster Kategorien sorgen bei „MGS"-Fans für lange Motivation



Es gibt Missionen zu jeder Waffenart: Hier muss Solid Snake mit C4-Sprengstoff virtuelle Gebilde in die Luft jagen



Snake robbt, ohne Geräusche zu machen, darum bemerken ihn die Wachen nicht



Auch das Scharfschützengewehr muss Snake anlegen: Schnell alles abräumen!



PC | **PS** | N64 | DC | D

Metal Gear Solid: Special Missions
Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 50 DM | Konami | 1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 2

☺ Über 300 Missionen, gutes Preis-Leistungs-Verhältnis, tolle Atmosphäre

☹ Einseitige Grafik und magerer Sound, läuft nur in Verbindung mit „MGS"

Tolle Mission-CD für alle Fans, die ihre Spionage-Künste perfektionieren wollen — **2**

34:13 Turkey 0 - 0 Germany

Fällt Ribbeck der Erfolg zu schwer, dann muss ein neues Sportspiel her. Mit dem flotten Microsoft-Fußball schaffen auch Einsteiger die EM-Quali.

Nach einem weit hereingegebenen Eckball kommt der deutsche Nationalstürmer zum Kopfball

Fußball International 2000

EA Sports gibt sich reichlich Mühe, die Fußballfans mit neuer Software zuzuballern. Im Winter gibt's ein neues „FIFA", im Sommer treten die „Bundesliga Stars" an. Und jetzt hat auch noch Microsoft-Teamchef Bill Gates seine Liebe zum runden Leder entdeckt. Mit seinem „Fußball International 2000" entsendet er einen brandneuen Herausforderer ins Festplatten-Stadion.

An die Steuerung gewöhnen sich selbst Einsteiger schnell. Passknopf, Schussknopf, Sprintknopf – mehr muss man nicht beherrschen, um auf Torejagd zu gehen. Wenn Du vom Spielfeldrand aus in die Mitte kickst, wird aus dem Schuss automatisch eine Flanke. Neben dem Turbo, der Deinen Spieler bis zu fünf Sekunden lang extraschnell rennen lässt, gibt es auch einen Knopf für besondere Ballkontrolle. Dann wird Dein Spieler zwar langsamer, ist dafür aber schwerer vom Ball zu trennen. Auch Kopfbälle und Fallrückzieher gelingen leicht, wenn Du im richtigen Moment den Feuerknopf drückst.

Häufiges Sprinten macht die Spieler müde, und viele Grätschen erhöhen die Verletzungsgefahr. Spätestens dann, wenn ein Kicker schlapp über den Rasen humpelt, solltest Du ihn gegen einen frischen Kollegen von der Ersatzbank austauschen.

Alle Deine sportlichen Glanztaten werden in nicht allzu spektakulärer, aber durchaus solider 3D-Grafik gezeigt. Du hast die Wahl zwischen vier Blickwinkeln, bei denen Du stufenlos ans Geschehen heranzoomen darfst.

Im spannendsten Spielmodus kickst Du die Schlussminuten klassischer Länderspiele nach. Der „internationale Fußball" bietet allerdings weder Bundesliga noch Vereinsmannschaften, sondern rund 70 Nationalteams, die leider keine realistischen Spielernam[...] haben. Das lässt sich aber im lei[...] bedienenden Editor fix korrigie[...]

Alles in allem besitzt „Fußbal[...] ternational 2000" zwar einen [...] steifen Unterhaching-Charme, [...] sich aber solide und beständ[...] obere Motivations-Tabellendritt[...] Steuerung ist gut zu handhabe[...] wirkt nie zu überladen. Dribbl[...] kommen etwas kurz, was für m[...] Pass- und Schussoffensive sorgt. [...] der Computergegner hält gut [...] Erfahrene Sportspiel-Profis wa[...] dennoch lieber das Erscheinen [...] „FIFA 2000" ab. Denn der näch[...] Streich von EA Sports verspricht [...] Steuerungsfinessen und neue [...] sche Sahnehäubchen.



Der bulgarische Torhüter lässt den Schuss ungeschickt abprallen. Die Quittung folgt auf dem Fuß: Lässig schlenzt der flinke brasilianische Stürmer den Ball ins lange Eck



Schade: Beim Elfmeter entscheidet sich der Torhüter leider für die falsche Ecke



Und tschüss: Notbremse und rote Karte im Strafraum beim EM-Qualifikationsspiel

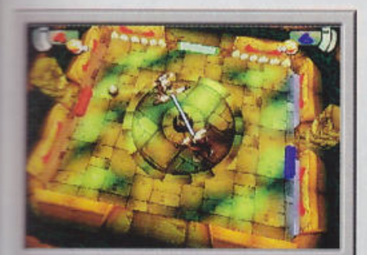
INFO
Rage-Team bleibt am Ba[...]

Microsoft ließ seinen neuen grüne[...] Rasen im Heimatland des Fußballsp[...] verlegen: „Fußball International 200[...]" entstand in der Birmingham-Filiale de[...] englischen Programmierteams Rage.

Das Unternehmen wurde 1992 vo[...] Paul Finnegan gegründet, der in de[...] Jahren für Imagine und Ocean arbe[...] Die Jungs von Rage sind Sportvetera[...] Das erste Programm ihrer Firmengeschichte war das Fußball-Actionspiel „**Striker**" für Atari ST und Amiga.

Bei Rage entstanden zudem die ef[...] geladenen Action-Spektakel „**Inco**[...] und „**Expendable**". Das nächste Pro[...] der Programmierer aus Birmingha[...] querfeldein in die Charts rollen: Ende dieses Jahres ist die PC-Veröffentl[...] des Rennspiels „**Off Road**" geplant.

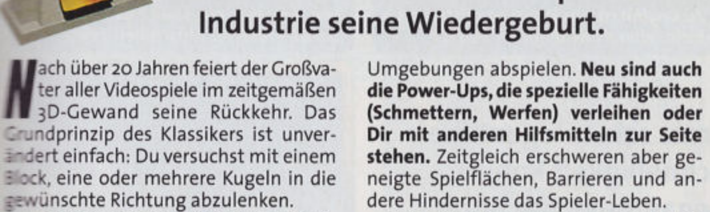




Die Affen im Kreis beschleunigen den Ball nicht nur, sondern lenken ihn auch ab (PS)



Wenn Du die Ballons in der richtigen Reihenfolge triffst, gibt's Punkte! (PS)



Pong

Wie Phönix aus der Asche erlebt ein Dinosaurier der Videospiel-Industrie seine Wiedergeburt.

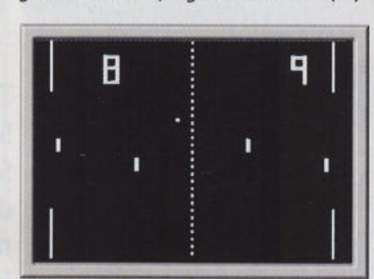
Nach über 20 Jahren feiert der Großvater aller Videospiele im zeitgemäßen 3D-Gewand seine Rückkehr. Das Grundprinzip des Klassikers ist unverändert einfach: Du versuchst mit einem Block, eine oder mehrere Kugeln in die gewünschte Richtung abzulenken.

Während man im Original nur bei einem Duell um Punkte einen bestimmten Abschnitt des gegnerischen Bildschirmrands treffen musste, wurde dem Nachfolger eine Vielzahl zusätzlicher Modi und Levels verpasst. Insgesamt gibt es 60 Levels, die sich in 20 verschiedenen Umgebungen abspielen. **Neu sind auch die Power-Ups, die spezielle Fähigkeiten (Schmettern, Werfen) verleihen oder Dir mit anderen Hilfsmitteln zur Seite stehen.** Zeitgleich erschweren aber geneigte Spielflächen, Barrieren und andere Hindernisse das Spieler-Leben.

Die technische Umsetzung gibt keinen Grund zur Beanstandung. Die Grafik wurde entsprechend aufpoliert, ohne dabei den Charme der simplen 2D-Strichgrafik des Vorgängers zu verlieren. Vor allem im Mehrspieler-Modus entwickelt sich „Pong" zu einem echten Knaller!



Zwischen den zwei „Fußball-Pongs" (vergleiche Bild unten) liegen über 20 Jahre (PC)



Nostalgie pur! Wer alle Levels meistert, erhält als Bonus drei klassische „Pong"-Spiele (PS)



Text: Michael Stapf

NBA Inside Drive 2000

Microsoft dunkt: Das allererste Basketball-Spiel des Software-Riesen will EAs „NBA Live" ausstechen.

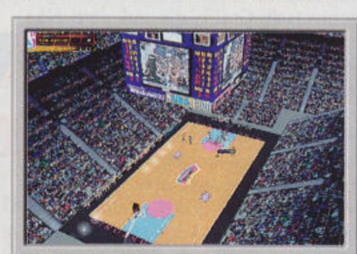


Bitte lächeln! Besonders schöne Dunks werden automatisch wiederholt oder lassen sich aus dieser Dunk-Kamerasicht erneut verfolgen

Die Vormachtstellung von EA Sports ist einzigartig: Auf dem PC gibt es einfach keinen, der Mannschaftssportarten so perfekt auf den PC-Screen bringt wie die Kanadier. Mit „NBA Inside Drive 2000" versucht jetzt Software-Riese Microsoft, das Basketball-Monopol der „NBA Live"-Serie zu knacken.

Dazu ersannen die Designer ein Spiel, das sich auf den ersten Blick kaum vom Konkurrenten unterscheidet. Die passende Lizenz und flotte 3D-Grafik machen einen guten, wenn auch bekannten Eindruck. Auf dem Parkett überzeugen die korrekte Steuerung und die wirklich hochklassige Intelligenz der Gegner. **Witzige Zusätze wie die simulierten Schiedsmänner oder der schöne Trainingsmodus machen zusätzlich Spaß.**

Doch leider fehlt Microsofts Korblegerei etwas ganz Entscheidendes: die grandiose Atmosphäre eines schnellen, schweißtreibenden NBA-Spiels. „NBA Live" ist dank knackiger Grafikeffekte und superbem Sound dicht am Original-Leben dran, „NBA Inside Drive" hingegen wirkt trockener, langsamer und vor allem soundtechnisch langweilig. Schade!



Witzig, aber sinnlos: Du kannst sogar aus dieser Scheinwerfer-Perspektive spielen



Große Chance für Shaq: Die Microsoft-Freiwurf-Steuerung ist angenehm anders



Übersichtlich, praktisch, leicht verständlich: der Taktik- und Aufstellungseditor



Deutschlands Vorzeige-Dunker in der NBA: Detlef Schrempf wechselte im August von Seattle zu den Portland Trail Blazers

Text: Knut Gollert · Foto: BRAVO-Archiv


Lauf, kleiner Igel: Auch in solchen Sequenzen übernimmst Du die Steuerung


Knuckles kann praktischerweise sogar steile Wände hinaufklettern


Wenn Sonic gegen die Eiswände donnert, verliert er wertvolle Sekunden


Zu Beginn ist das Wassermonster noch klein, aber es wird immer stärker


Seit dem dritten „Sonic" ist Knuckles dabei – hier der Maschinen-Level



Trotz seiner legendären Schnelligkeit konnte Segas Superstar Sonic die Terminverschiebung nicht verhindern. Doch jetzt flitzt er endlich über die Mattscheiben.


Eiskalte Gletscher laden zu einer rasanten Snowboard-Fahrt ein

Eines hatte Sonic dem Konkurrenten Mario schon immer voraus: So flink wie der rasende blaue Igel ist der pummelige Klempner auch in seinen besten Zeiten nie gewesen. Zur Einführung des Dreamcast schickt Sega ein neues „Sonic"-Spiel ins Rennen.

Dr. Robotnik, Sonics Erzfeind, sucht in der ganzen Welt nach magischen Kristallen, mit denen er ein Wasserungetüm noch mächtiger machen will. Der einzige Weg, den Wissenschaftler aufzuhalten, besteht darin, die Edelsteine vor ihm zu finden.

Obwohl der Jump&Run-Teil klar im Vordergrund steht, musst Du Dich auf einer Oberwelt mit Adventure-Rätseln auseinander setzen. **Im Verlauf des Abenteuers triffst Du auf viele neue und alte Bekannte (siehe Leiste unten).** Sie halten nicht nur Tipps parat, sondern unterstützen Dich auch, indem sie sich von Dir durch einige Levels steuern lassen. Das funktioniert glücklicherweise bei allen Charakteren gut, denn das Analog-Pad erscheint für dieses Spiel wie geschaffen. Nur die schnelle Kamera und einige nicht ganz sauber designte Stellen im Spiel sorgen manchmal für etwas Frust.

Dafür ist die Grafik sensationell. Es gibt keine hässlichen Pixel, wie sie auf der Playstation vorkommen, oder Wischiwaschi-Grafik, die auf dem N64 mitunter stört. **Die Dreamcast-Optik ist so gestochen scharf, dass Du sogar einzelne Grashalme erkennen kannst.**

Mit „Sonic Adventure" ist Sega ein würdiges Dreamcast-Debüt für den blauen Igel gelungen, auch wenn es bedauerlicherweise etwas unter der wirren Kameraführung leidet. Doch davon abgesehen können Jump&Run-Fans, die auch vor Adventure-Aufgaben nicht zurückschrecken, ruhigen Gewissens zugreifen.


PC | PS | N64 | DC | D

Sonic Adventure
Jump&Run für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Sega | 1 Spieler

• unterstützt Virtual Memory

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Flinke, fehlerfreie und detaillierte Grafik, unterschiedliche Charaktere, Mini-Spiele

Viel zu hektische Kameraführung, unfaire Stellen, magerer Adventure-Part

Gelungenes 128-Bit-Debüt des Sega-Maskottchens mit kleinen Schwächen im Detail — 2

Segas Number One: Überschall-Igel Sonic

INFO

Sonic-Vater Yuji Naka

Yuji Naka hat Sonic Anfang der 90er Jahre erfunden, weil ihm die „Super Mario Bros."-Spiele zu langsam waren. Mit seinen Entwicklerkollegen schuf er rund ein Dutzend „Sonic"-Spiele für Sega-Konsolen und PC, außerdem die Saturn-Hits **„Nights"** und **„Burning Rangers"**. Sein Lieblingsregisseur ist Robert Zemeckis („Zurück in die Zukunft", Forrest Gump"). Das Ex-Lara-Model Nell McAndrew findet Naka-san noch hübscher als das virtuelle Original. Leidenschaftlich gerne fährt er mit seinem Porsche und Ferrari.


Yuji Naka (33) arbeitet seit 15 Jahren in der Videospiel-Branche


Amy


Dr. Robotnik


Knuckles


Big the Cat


E-102 GAMMA


Tails

Gorky 17

Hart wie Stalin: Monster sind nicht linientreu!



Jede Waffe hat eine bestimmte Reichweite, dann wirkt sie nicht mehr

Wenn das Lenin wüsste! Seine Nachfolger im Kreml züchten abartige Mutationen zum Kampf gegen den kapitalistischen Klassenfeind. Leider erweisen sich die Monster als wenig linientreu, verspachteln zuerst die Wissenschaftler und danach den Rest der roten Wachmannschaft. Jetzt muss die NATO ran! Drei hoch gerüstete kalte Krieger aus dem Westen dringen in die verwüstete Forschungsstation ein.

Unter Deiner Führung geht es rundenweise in den strategischen Kampf. **Diverse Waffen und andere Sprengmittel zerstören dabei den höllischen Schwierigkeitsgrad nur unwesentlich.** Besonders gemein: Viele Kämpfe gliedern sich gleich in mehrere Abschnitte. So bleibt Dir keine Chance, zwischendurch die spärlich verteilten Heilmittel einzusammeln. Du hast zwar die Möglichkeit, jeden verlorenen Kampf automatisch zu wiederholen, das ändert aber leider nichts am fehlenden Material. Ebenfalls unschön: Alle anfänglichen Charakterwerte werden vom Programm vergeben. Eigene Figuren kann man nicht erschaffen. Schön animierte Gegner, stimmungsvolle Endzeitoptik und eine saftige Story gleichen diese Kritikpunkte leider nur zum Teil aus. Fruststarke Profi-Strategen ziehen trotzdem in den Klassenkampf: „Gorky 17" ist ein knallhartes Rollenspiel.


Militärisch grau: Auf diesem Bildschirm werden die Krieger verwaltet





Text: Volker Weitz


Ein Held wird befördert: Fünf Fähigkeiten verbessern sich im Lauf der Zeit


Verfallene Pracht: Die Helden kämpfen sich durch eine zerstörte Station


Für jeden gelungenen Angriff gibt es wertvolle Erfahrungspunkte

Coole Krabbler im Anmarsch!

Die clevere Ameise Flik und eine Truppe chaotischer Zirkuskäfer ziehen los, um ihre Freunde vor der gefräßigen Grashüpfergang zu retten. Leider entpuppen sich alle Beteiligten im entscheidenden Moment als völlig kampfuntauglich. Jetzt müssen die Helden im Miniformat so richtig in die Trickkiste greifen ...

Disney Pixar
Das grosse Krabbeln (a bug's life)
Dolby Surround
FSK: o. A. gem. § 7 JÖSchG, Laufzeit: ca. 93 Min., Colour

Ab 4. November auf Video und DVD!
Besucht „Das grosse Krabbeln" unter: www.disney.de/DisneyVideos

WALT DISNEY PICTURES präsentiert einen PIXAR ANIMATION STUDIOS Film „DAS GROSSE KRABBELN" (a bug's life) Musik RANDY NEWMAN Produziert von DARLA K. ANDERSON und KEVIN REHER nach einer Geschichte von JOHN LASSETER, ANDREW STANTON und JOE RANFT Drehbuch von ANDREW STANTON und DONALD McENERY & BOB SHAW Co-Regie ANDREW STANTON Regie JOHN LASSETER

PIXAR
Soundtrack auf MC und CD erhältlich
edel

© Disney/Pixar

Odyssee im Weltraum: Auf der Suche nach Deiner Heimatwelt genießt Du eines der entzückendsten 3D-Strategicals dieses Jahres.

Augenschmaus: Interceptor-Jäger vor dem Mutterschiff der Kushan

HOMEWORLD

So kann's gehen: Kaum hat Deine Zivilisation die Hyperspace-Technologie entdeckt, gibt es Ärger. Dein Planet wird von bösartigen Fremdlingen zerbröselt, und Dir und Deinem Mutterschiff bleibt nichts weiter übrig, als durch die Galaxie zu irren, um irgendwann die legendäre „Homeworld" zu finden.

Du beweist Dein taktisches Können in zwei Kampagnen, die sich lediglich durch das Schiffsdesign der Taiidan und Kushan unterscheiden – so heißen die Völker, die Du spielen kannst. Das Mutterschiff dient hierbei als Zentrale und Baustelle. Je nach Forschungsstand stehen jede Menge unterschiedlicher Jäger, Korvetten, Fregatten oder dicke Zerstörer auf dem Wunschzettel. Als Rohstoff dienen herumsausende Asteroiden und Nebelfelder, die von speziellen Sammlern zersaugt werden.

Die zweimal 15 Missionen sind wunderschön designt, stellenweise sehr abwechslungsreich, und die 3D-Grafik raubt einem den Atem. **Das wirklich Besondere an „Homeworld" ist aber die erste erkennbare Nutzung des gesamten dreidimensionalen Raumes.** Und die Steuerung der Kamera und der Schiffe geht dabei erstaunlich leicht von der Hand. **Bei Massenschlachten über ein großes Gebiet wird zwar ab und an die Übersicht knapp, dem Spielspaß tut das aber keinerlei Abbruch.** Denn dafür macht das Ausprobieren der zahllosen Taktiken mit den verschiedenen Raumschiffen viel zu viel Spaß. Mission: Loszischen und einkaufen!



Abwechslung: In dieser Mission musst Du Dein Raumschiff vor Asteroiden schützen



Eine Handvoll Salvage-Korvetten klaut einen gegnerischen Zerstörer



Eine ganze Flotte Großkampfschiffe zerbröselt jeden Angreifer

INFO

Das Raumschiff-Lexikon

Die kaum zu zählenden Schiffstypen in „Homeworld" sind in Gruppen unterteilt, die Größe und Einsatzzweck bezeichnen. Mit dabei natürlich auch: spezielle Typen wie der unsichtbare Tarnkappen-Jäger oder der famose Gravitations-Generator.



Der Vorteil der fünf verschiedenen **Jäger** ist ihre famose Wendigkeit



Korvetten sind nicht schnell oder groß, schützen aber effektiv vor Jäger-Überfällen



Die mittelgroßen **Fregatten** schlagen wirksam gegen größere Raumer zu



Die größten Krieger sind die **Zerstörer** – teuer, aber ungeheuer schlagfertig



Der **Träger** ist fast ein Mutterschiff. Sie dienen als Baustelle und Reparatur-Plattform



Die lang gezogenen Spuren der Jäger sorgen für Eleganz im Vakuum



PC | PS | N64 | DC | E/D

Homeworld

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 90 DM | Relic/Sierra | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 200, 16 MB RAM, Win 95, 250 MB HD. *Empf.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 98, 350 MB HD, Voodoo3

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

☺ Durchgestylte Grafik, äußerst dichte Atmosphäre, intuitive Steuerung

☹ Stellenweise unübersichtlich, beide Kampagnen sind identisch

Grandioser 3D-Krawall im All – noch nie war er anmutiger, anziehender und anspruchsvoller 1

Text: Knut Gollert

Golf ist etwas für alte, reiche Männer? Weit gefehlt, denn mit Mario wirst auch Du ganz schnell zum Fan dieses noblen Sports!

Peach
Prinzessin Fliegenpilz schlägt nicht sehr kräftig, aber präzise

Luigi
Marios Bruder nimmt seine Siege gelassen

Mario
Der Klempner ist ein echtes Allround-Talent

Wario
Der Weitschlag des Griesgrams ist bei Golfbällen gefürchtet

Baby-Mario
Fängt bei einem Bogey an zu weinen

INFO

Vom Tee bis zum Grün

Birdie: 1 Schlag unterm vorgesehenen Par
Bogey: 1 Schlag überm vorgesehenen Par
Bunker: Sandgefüllte Vertiefung im Boden
Caddy: Träger der Golftasche des Spielers
Driver: Stärkster Schläger für große Weite
Fairway: Gemähte Spielbahn zwischen Tee und Grün (= Green, s.u.)
„Fore!“: Warnruf vor dem fliegenden Ball
Green: Die kurz gemähte Fläche ums Loch
Handicap: Bemessung der Spieler-Stärke im Verhältnis zum Platz-Standard (= Par)
Hole: Loch, in das der Ball muß (10,8 cm ø)
Links: Ein Golfplatz im Dünengelände
Par: Zahl der Schläge, die ein Spieler auf einem Platz im Durchschnitt brauchen sollte
Putt: Mit dem Putter (sprich: Patter) auf dem Grün am Loch gespielter Schlag
Stableford: Eine Wettspielart gegen Par
Tee: Flache Stelle, von der aus die ersten Schläge an jedem Loch gespielt werden

Mario Golf

Obwohl oder gerade weil Golf eigentlich nicht sehr häufig von Kids gespielt wird, will Nintendo seine Fans mit diesem Spiel für den exklusiven Rasensport begeistern.

Die Regeln sind schnell erklärt: Ein kleiner Ball muß mit einer bestimmten Anzahl von Schlägen in ein bis zu 500 Meter entferntes Loch befördert werden. Gelingt es Dir, den Ball darin zu versenken, ohne mehr Schläge zu machen als vorgeschrieben, heißt das „Par“, was soviel heißt wie plus-minus null (siehe Info-Kasten). Brauchst Du einen Schlag weniger, hast Du einen „Birdie“. Ist ein Schlag mehr vonnöten, hast Du einen „Bogey“. Für all das gibt es entsprechend Punkte.

„Mario Golf“ enthält alles, was ein gutes Golf-Spiel auszeichnet: sechs Kurse mit jeweils 18 Löchern, sämtliche Schläger und verschiedene Bodenbeläge – aber es bleibt dennoch einfach. Schnell bekommst Du ein Gefühl für Schläger und Ball und kannst abschätzen, mit welchem Eisen Du als nächstes loslegst. Zudem sorgen viele Spiel-Modi und zahlreiche versteckte Charaktere für schier unendlichen Dauerspaß.

Nicht zuletzt durch diese Vielfalt und unkomplizierte Spielbarkeit gewinnt „Mario Golf“ viele Punkte. Golf-begeisterte Spieler, die sich durch die Niedlich-Grafik abschrecken lassen, laufen Gefahr, ein sehr gutes Programm zu versäumen. Denn ihnen und allen, die sich bislang nicht sonderlich für Putter, Pars und Birdies interessiert haben, wird hier ein exzellentes Geschicklichkeitsspiel geboten.



Der perfekte Schlag erfordert gutes Timing und gelingt Einsteigern nur selten


Alles auf einen Blick: Die wichtigsten Daten werden am Bildschirmrand angezeigt


Wenn der Ball im Sandbunker landet, kriegt man ihn nur schwer wieder raus


Auf den einfach gestrickten Minigolf-Kursen kannst Du das Einlochen üben


Mit dem Einser-Holz bzw. Driver schlägt Yoshi über weite Distanzen





Mit lauten Motoren, aber ohne Original-Fahrer: „Racing Sim 2“

Racing Simulation 2



Da ist die Startflagge! Endlich versorgt Ubi Soft N64- und Dreamcast-Fans mit ihrem Formel-1-Spiel.

Trotz ordentlicher Optik kommt das Spiel nicht an „F1 World Grand Prix 2“ von Nintendo heran (N64)



Im Retro-Modus der Dreamcast-Version fährst Du mit alten Rennautos (DC)



Ausgebremst: Wegen der steilen Lernkurve ist „RS 2“ ein Spiel für Profis (DC)

Nach dem Playstation-Debüt steuert Ubi Softs F1-Racer nun die anderen Konsolen an. Vor allem die Dreamcast-Version wurde nach dem vorschnellen Japan-Start noch einmal gründlich überarbeitet und an den ‚europäischen' Geschmack angepasst. Nur einige Punkte, die generalüberholt wurden: dröhnendere Motoren-Soundeffekte, ein neu eingespielter Soundtrack, weitere Kameraperspektiven und eine deutlichere „Hintergrund-Tapetenkulisse“.

Leider hat man den höllisch hoch angesiedelten Schwierigkeitsgrad nahezu unangetastet gelassen. Im Simulations-Modus ist es sehr schwer, auch nur eine einzige Runde ohne Dreher und fatale Karambolagen zu überstehen. Mit der Gegner-Intelligenz ist es ebenfalls nicht sehr weit her. Anstatt nach einem Unfall geschickt an Dir vorbeizufahren, rammen Dich viele der nachfolgenden Fahrzeuge. **Dafür kann jedoch die tadellose, fehlerfreie Grafik überzeugen.**

Wer mit dem Setup der Boliden nicht zufrieden ist, darf bei einem Ausflug in die Boxengasse so ziemlich alles einstellen und nach seinen Wünschen tunen. Trotzdem: Auf dem Nintendo 64 ist „F1 World Grand Prix 2“ besser. Dreamcast-Freunde müssen noch eine Weile darauf warten und sollten daher hier zugreifen.

Text: Ralph Karels





AB 13. 10. 99

FUSSBALL LIVE

ANPFIFF FÜR FUSSBALL LIVE: 230 AUTHENTISCHE MANNSCHAFTEN MIT ÜBER 5 000 ORIGINALSPIELERN, MEHR ALS 20 MEISTERSCHAFTEN UND LIGEN SOWIE 13 INTERNATIONALE STADIEN.

„LEBENSECHTE KICKER, REALISTISCHE LICHTEFFEKTE UND BUTTERWEICHE ANIMATIONEN ...“ (PLAYSTATION POWER 10/99)

„DER GENRE-THRON ... FIFA UND CO. MÜSSEN SICH WARM ANZIEHEN.“ (MEGA FUN 9/99)

„DIE ANIMATION BLEIBT SELBST IM GRÖSSTEN STRAFRAUM-TOHUWABOHU ENORM FLÜSSIG.“ (OPM 8/99)

„EIN ABSOLUTER KRACHER VON SCEE.“ (PLAYSTATION ZONE 9/99)

LIVE-KOMMENTAR VON REINHOLD BECKMANN
OFFIZIELLE FIFPRO-LIZENZ

△○✕□

PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 1999 Sony Computer Entertainment. All rights reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment. "FIFPro" is a trademark of the International Association of Football Players Unions.

Cops sind fies! Lass Dich von ihnen niemals in die Zange nehmen

Auf den wilden Straßen von San Francisco: Als Mafia-Fahrer sorgst Du im Amerika der 70er Jahre für Verkehrs-Chaos.

DRIVER

Nein! Böse ist Superfahrer Tanner ganz sicher nicht. Schließlich ist er ein Cop, arbeitet aber leider als Undercover-Agent. Das bedeutet, dass er offiziell als Krimineller gilt – und Du auch, denn schließlich fährst Du in seiner Haut Kurierfahrten für die örtliche Mafia. Und dieser Job wird in vier amerikanischen Städten der 70er Jahre erledigt: Miami, San Francisco, Los Angeles und New York.

Im Vergleich zur Playstation-Variante von „Driver" (Test in SCREENFUN 7/99) hat sich spielerisch auf dem PC nichts verändert. **Immer noch rast Du durch gut 40 Missionen, in denen es zur Abwechslung nicht um Bestzeiten geht, sondern um gnadenloses Durchhalten.** Entweder muss ein Zeitlimit eingehalten oder die Polizei abgeschüttelt werden. Und selbstredend kracht es gehörig, denn statt Dich anzuhalten, versuchen die Cops, Deinen Wagen zu demolieren.

Trotz der manchmal eintönigen Missionen kann die Raserei, nicht zuletzt dank der tollen Spielmodi, äußerst lange motivieren. Grafisch flitzt es sich ruckfrei und zeitgemäß – allein die Rendersequenzen können qualitativ nicht mithalten. Ein Fest für jeden PC-Raser mit Benzin im Blut!

TiPPS



Drivers Notizblock

- Keine Angst vor Polizeisperren! Meist kannst Du an den Seiten vorbei. Und ist das nicht möglich, lassen die Cops immer eine Lücke in der Mitte frei.
- Ist die Zeit knapp und die Polizei hinter Dir her, fährst Du am besten jede Kurve mit Vollgas. Ziehe rechtzeitig die Handbremse und slide um die Ecke.

  Oft lohnt es sich auch, Kurven über den Fußgängerweg zu schneiden und andere Verkehrsteilnehmer anzurempeln. Diese stellen sich quer – die Cops hinter Dir mögen das gar nicht.
- Bei Verfolgungsjagden lohnt sich die Fahrt im Gegenverkehr. Die Polizei hinter Dir rast allzu gern in unbeteiligte Autos.

Die Polizei ist leider genauso schnell wie Du



San Francisco ist nur eine der vier „Driver"-Städte. Sie bietet exzellente Sprünge





Fast aussichtslose Situation: Regennasse Straße und Polizei direkt voraus



Hier musste ein Polizeiwagen gestohlen werden – leider ging er schnell zu Bruch



Nur in der Wiederholung lustig: übermotivierte Cops hinter Dir



Die Karte unten rechts zeigt Polizeiautos an – leider immer viel zu viele!



PC | PS | N64 | DC | D

Driver

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Reflections/GT | 1 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Empf.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 98, 200 MB HD, D3D-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Flotte Spielidee, sehr schöne Fahrmodi, erstklassiges Handling

Schwache Zwischensequenzen, abwechslungsarme Missionen

Beulen, Cops und Reifenqualm: Auch die PC-Version lässt keine Schraube auf der anderen! 1

Text: Knut Gollert

Unübersichtlich: die Third-Person-Kamera

PC | PS | N64 | DC | D

Centipede

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Nicht ganz ein Jahr nach der mittelmäßigen PC-Variante darf Held Wally Gudmunzsun jetzt auf der Playstation das Wee-Land vor der insektoiden Machtübernahme schützen. Wie im gleichnamigen Automatenklassiker ballerst Du munter auf angreifende Tausendfüßler oder Spinnen, wobei jetzt über eine 3D-Wiese geflitzt wird. Nebenbei sammelst Du bedrohte Männlein und die eine oder andere Extrawaffe auf.

Die korrekte Steuerung und das an sich nett durchdachte Spiel machen anfangs noch Spaß, doch die Ernüchterung folgt leider bald: Das Spiel langweilt – wie schon auf dem PC – nach wenigen Levels. Abwechslung? Auch in der Playstation-Fassung Fehlanzeige.

ca. 100 DM | Hasbro | 1-2 Spieler

Unterstützt: Dual Shock Controller, Memory Card

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 3

+ Exakte Steuerung, kurzzeitig reizvolle Spielidee, original Arcade-Modus
– Fuzzelige Grafik, sinnlose Kameraperspektiven, übler Sound

Klassische Insektenjagd in weich gespültem 3D-Gewand – spielerisch nichts Sensationelles





Flott, aber unspektakulär: die 3D-Grafik

PC | PS | N64 | DC | D

GP 500

Rennsimulation für Fortgeschrittene und Profis

So richtig gekracht hat es bei den Motorrädern noch immer nicht: Weder EAs „Superbike" noch Ascarons „Grand Prix 500 ccm" sind bis in die Spitze gefahren. Mit „GP 500" von Microprose sollte alles besser werden. Wurde es aber nicht. Die Strecken sind optisch fade, das Handling nur befriedigend und Einsteiger holen sich ein blaues Auge – schon in der ersten Kurve. Schlimm: Es passiert auch noch in der zwanzigsten Biege, trotz einfachsten Schwierigkeitsgrads. Hosenbodenprellung statt Geschwindigkeitsrausch! Spaß an der offiziell lizenzierten Rennerei werden nur echte Simulationsfans haben, wobei diese immer noch über das rudimentäre Maschinen-Setup nörgeln dürfen.

ca. 80 DM | Microprose | 1-16 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 180 MB HD. *Empf.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 98, 180 MB HD, Voodoo3

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Sehr gute Fahrphysik, knackig-intelligente Gegner, schnelle 3D-Grafik
– Sehr schwer, gewöhnungsbedürftiges Handling, schwache Strecken-Grafik

Sehr gewöhnungsbedürftiger, unnötig schwerer Zweiradflitzer, der nur Fans in Fahrt bringt 3



Zoom- und drehbar: das Schlachtfeld

PC | PS | N64 | DC | D

Panzer General IV

Strategiespiel für Profis

Die Serie gehört zu den erfolgreichsten Strategiespiel-Reihen der Welt und steht seit knapp fünf Jahren ganz oben auf der Sympathie-Liste von hartgesottenen Strategen. Am Spielprinzip hat sich dabei seit Jahren nichts geändert: Du verschiebst rundenweise Militäreinheiten der 40er Jahre über ein virtuelles Kampfgebiet und eroberst in Kampagnen oder Einzelszenarien Gegner-Städte.

Neu im vierten Teil ist, dass das Spiel komplett auf Anführern basiert, die Du befördern kannst. Die unterstellte Einheit kämpft dementsprechend besser und kann auch mehr Aktionen pro Zug ausführen. Und dank eines neuen 3D-Gewands ist „Panzer General IV" auch in optischer Hinsicht auf der Höhe der Zeit.

ca. 80 DM | SSI/TLC | 1-4 Spieler

Min.: Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD, 8 MB D3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 98, 200 MB HD, 8 MB D3D-Karte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

+ Klassisches Spielsystem mit vielen neuen Ideen, extrem lange motivierend
– Nur für Strategie-Freaks interessant, teilweise sehr schwer

Höllisch gutes Strategiespiel mit guter 3D-Grafik und sinnvollen Neuheiten – leider sehr schwer 2

Text: Joachim Enderlin, Knut Gollert, Michael Stapf

PC CD ROM

Disney
Die Nacht der Schurken
demnächst IM HANDEL erhältlich!

LASS DEINE FREUNDE NICHT IM STICH!

Lust auf Hochspannung? Hier kommst Du voll auf Deine Kosten. In „Die Nacht der Schurken" triffst Du die fiesesten Bösewichter der Disney Geschichte. Schaffst Du es, die Schurken zu bekämpfen und die Helden aus den Disney Filmen „Peter Pan", „Alice im Wunderland", „Dumbo" und „Schneewittchen" in Sicherheit zu bringen? Hochspannung bis zum Happy End, das ist „Die Nacht der Schurken". Dich erwartet eine fantastische 3D-Welt auf dem neuesten Stand der Technik, in der Du Rätsel, Spiele, Irrgärten und jede Menge Action erlebst. Also greif' ein, bevor die Schurken zuschlagen!

Disney Interactive

© Disney



Der leere Supermarkt erinnert an DDR-Zeiten

PC PS N64 DC D

Re-Volt

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

In der vorigen SCREENFUN-Ausgabe ergatterte die technisch und spielerisch einwandfreie PC-Version des Fun-Racers Höchstnoten. Die verspätet eingetroffene Konsolen-Variante lässt einen dagegen auf den ersten Blick erschrecken. Grund dafür ist zum einen die peinliche Grafik, die weit unter den Möglichkeiten der beiden Systeme liegt: nur wenige Texturen, keine optischen Spielereien, kaum Gegenstände am Streckenrand und eine bereits nach wenigen Metern beginnende Nebelwand. Zudem verlangt die schwammige Steuerung, egal ob analog oder digital, dem Spieler vor allem auf dem N64 viel Geduld ab. Schade, denn gerade der Zweispieler-Modus mit geteiltem Bildschirm hat gewisse spielerische Reize.



Au Backe! Eine total verkorkste Konsolen-Umsetzung eines atemberaubenden Fun-Racers





Tolle Landschaftsgrafiken mit Fernblick!

PC PS N64 DC E/D



Sega Rally 2

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Da freut sich der PC-Besitzer! Neben der Dreamcast-Umsetzung (s. SCREENFUN 10/99) hat Sega seine Automaten-Version des flotten Rallye-Spiels auch für die Windows-Plattform konvertiert. Optisch wurde das Rennspektakel ganz ordentlich in Szene gesetzt. Keine Nebelbank trübt die ungestörte Weitsicht, dafür wirken die Hintergrundgrafiken arg pixelig.

Auf insgesamt 17 Strecken kannst Du mit einem von 19 Original-Autos der WRC Dein fahrerisches Können unter Beweis stellen. Allerdings erschweren Dir unterschiedliche Witterungsverhältnisse wie Regen oder Schnee das Leben. Überaus realistisch gehen die Rennen zwar nicht vonstatten, sorgen aber besonders im Arcade-Modus für kurzweiligen Spielspaß!



Die unkomplizierte Alternative zur Genre-Referenz „Colin McRae Rally" mit super Arcade-Feeling





Um die Gegner zu sehen, musst Du nah ran

PC PS N64 DC D

Star Wars: Die dunkle Bedrohung

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Nachdem die Umsetzung des „Star Wars: Racer" für Playstation leider in den Weiten einer unbekannten Galaxis verschwunden ist, erreicht wenigstens „Die dunkle Bedrohung" die heimischen Sony-Konsolen. Mit vier unterschiedlichen Charakteren aus dem Saga-Erstling spielst Du hüpfend und schwertschwingend die Handlung des Filmes nach. Während der typische Sternenkriegs-Sound noch ganz ordentlich aus den Boxen schallt, zieht die klobige Grafik dummerweise kein Auge in ihren Bann. Und richtig unbeschwerter Spielspaß kommt ob der Schwächen im Spieldesign auch nicht auf. Schon das eingeschränkte Sichtfeld treibt den Spieler oft genug an den Rand des Wahnsinns.



Sammler können zuschlagen, der Rest der Welt hat nicht unbedingt auf dieses Spiel gewartet

3

Dreamcast • Playstation • Nintendo 64 • Gameverleih **Händleranfragen erwünscht**

VIDEO & GAME

An- & Verkauf

Tel. 030 962 77777
im Internet: www.videogame.de
Fax 030 425 48 62

Coole Preise
Importspiele Hier!









499,90

Dreamcast Import

Climax Landers (JP)	139
Giga Wings (JP)	129
Gundam (JP)	129
New Japan Pro Wrestling (JP)	129
NFL 2000 (US)	129
Pop'n'Music 2 (JP)	129
Shen Mue (JP)	**129**
Streetfighter Zero 3 (JP)	99
Zombie Revenge (JP)	**129**

Dreamcast Deutsch

Air Force Delta	89
Blue Stinger	99
Cool Boarders	89
Expandable X	99
Hydro Thunder	89
Incoming	99
Ready 2 Rumble	99
SEGA Rally 2	99
Soul Calibur	99

Playstation

Bundesliga Stars 2000	79
Die Schlümpfe	**89**
Dino Crisis (US)	119
Driver	89
FIFA 2000	**89**
Final Fantasy VIII (US)	139
Grand Theft Auto 2	**89**
Kingsley	89
Legacy of Kain 2	89

Playstation

Legend of Kartia	89
Metal Gear Solid Integral	49
NHL 2000	**79**
Prince Nasem Boxing	**89**
Rainbow Six	89
RC Stunt Copter	79
Star Wars - Adventure	89
South Park	89
Tony Hawk Skatboarder	89

Sonstiges

Action Figuren	Metal Gear Solid ab 25
Action Figuren	Tekken ab 34
Action Figuren	BIO H3 ab 34
Anime-Video's	ab 29
Soundtrack's	ab 59















Jeder Kunde erhält unser Kundenmagazin gratis zu jeder Lieferung!!!





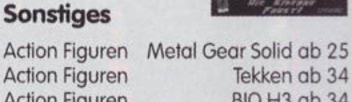








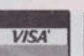




BERLIN CARRÉ am Alex, Karl-Liebknecht-Str. 13 | WEISSENSEE Berliner Allee 106 | PRENZLAUERBERG Danziger Straße 124

Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM.
Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Versandkosten betragen 14,00 DM + Nachnahmegebühr.
Video & Game, 13088 Berlin, Berliner Allee 106. GV - gebraucht • Dt - Deutsch
können abweichen!
030-962 777-0

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.





play the games vol. 2



Mega-Compilations sind leider so rar wie vierblättrige Kleeblätter. Glücklicherweise haben sich für die „play the games vol. 2" wieder die drei namhaften Hersteller Electronic Arts, Eidos und Infogrames das Ja-Wort gegeben: Insgesamt 15 Spiele wurden in eine übergroße Packung gestopft.

Jeder Hersteller spendierte fünf Spiele, wobei das Angebot von Electronic Arts am meisten überzeugt: Vor allem Strategiefans kommen hier auf ihre Kosten, denn mit dem Klassiker „Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot", dem sehr schönen „Dark Omen" und mit Sid Meiers extrem schwierigem „Gettysburg!" sind gleich drei EA-Strategicals dabei. Eidos' etwas langatmiges „Gangsters" rundet das Strategie-Angebot ab.

Action-Fans kommen mit „Future Cop L.A.P.D." voll auf ihre Baller-Kosten. Auswendig lernen und blitzschnelle Reaktionen sind hingegen in „Heart of Darkness" notwendig. Wenn es etwas mehr Rätselei sein darf, bist Du mit „Tomb Raider II" und „Deathtrap Dungeon" auf der sicheren Seite. Und selbst Wirtschafts-Fans bekommen recht viel für ihr Geld, denn „Airline Tycoon" und „Herrscher der Meere" sind zwar keine Genre-Perlen, aber immerhin gut spielbare Wirtschafts-Simulationen.

Sportfans dürfen mit „Superbike", „V-Rally" und „World League Soccer '98" spielen, und Flugsimulanten fliegen mit „Flight Unlimited 2" – allesamt ordentliche Spiele, wenn auch keine Highlights.

Eine Frechheit hingegen ist Infogrames' „Teletransportierschlumpf". Das veraltete Spielchen hat in der „play the games" eigentlich nichts zu suchen. **Trotz dieser Kritikpunkte gilt: Diese Packung ist das optimale Spieler-Einstiegspaket!**

Das ist drin

Spiel	Genre	Note
C&C 2: Alarmstufe Rot	Strategiespiel	1
Dark Omen	Strategiespiel	2
Gettysburg!	Strategiespiel	4
Superbike World Championship	Rennspiel	2
Future Cop L.A.P.D.	Actionspiel	2
Heart of Darkness	Action-Adventure	2
V-Rally	Rennspiel	3
Herrscher der Meere	Wirtschafts-simulation	3
Airline Tycoon	Wirtschafts-simulation	3
Teletransportier-schlumpf	Jump&Run	5
Gangsters	Strategiespiel	3
Tomb Raider II	Action-Adventure	2
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	3
Flight Unlimited II	Flugsimulation	3
World League Soccer '98	Sportspiel	2



Der Klassiker: „C&C 2: Alarmstufe Rot" ist nach wie vor ein spielerischer Leckerbissen



Warme Lederjacke und heiße Strapse: Lara lockt ihre italienischen Jäger in „Tomb Raider II" bis in die eisigen Höhen des Himalaya



Für Strategen ein Leckerbissen: „Dark Omen" ist zwar stellenweise unübersichtlich, dafür aber immer taktisch anspruchsvoll



„Superbike World Championship" ist zwar hübsch, aber spielerisch unspektakulär



„V-Rally" spielt sich am PC leider längst nicht so gut wie das Playstation-Original

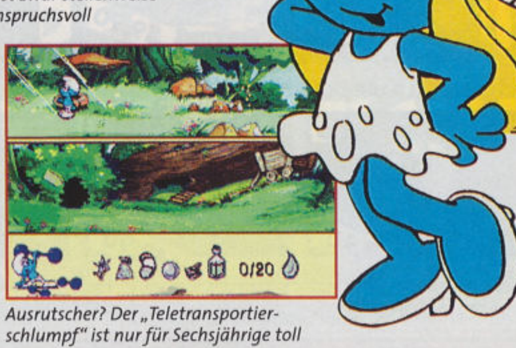
Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im Spieler-Land? Schlumpfine oder Lara?



Auf Dauer etwas zäh: das Handelsspielchen „Herrscher der Meere"



„World League Soccer '98": eine schöne, aber schwere Kickerei



Ausrutscher? Der „Teletransportierschlumpf" ist nur für Sechsjährige toll

PC | PS | N64 | DC | D

play the games vol. 2
Spielesammlung mit 15 Spielen

ca. 80 DM | EA/Infogrames/Eidos | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 98, 200 MB HD, Voodoo2

Kompakt und kostengünstig: Sehr schöne Grundausstattung für Neueinsteiger



Text: Knut Gollert, Foto: BRAVO Archiv


Jack (l.) teilt mit dem Baseballschläger aus

PC | **PS** | N64 | DC — E

Street Fighter ex plus α

Fightspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Nach einer Fülle von „Street Fighter 2"-Ablegern wagte Capcom mit der „ex plus α"-Edition erstmals den Sprung in die dritte Dimension. Zahlreiche Comic-Charaktere wurden dafür in räumliche Polygon-Fighter verwandelt. Leider bleibt der Spielspaß ein wenig auf der Strecke. Die Kämpfe laufen insgesamt langsamer und träger ab – die ungebremste Action des Vorgängers ging ein wenig verloren.

Doch verglichen mit „Tekken 3" liegen die Straßenkämpfer auch grafisch weit zurück. Die Animationen wirken nicht annähernd so weich und rund wie bei dieser Genre-Referenz. Dennoch werden echte „Street Fighter"-Fans aufgrund des niedrigen Preises sofort zuschlagen, um ihre Sammlung zu vervollständigen.



ca. 50 DM | Capcom | 1-2 Spieler

Unterstützt: Memory Card

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 3

(+) Viele verschiedene Kämpfer, zahlreiche Special-Moves, einsteigerfreundlich

(−) Technisch veraltet, träge Steuerung, nervige Hintergrundmusik

Die leicht verdauliche Alternative zu „Tekken 3": magenfreundlich und schonend für den Geldbeutel — 3

Text: Michael Stapf


Grüne Monster mögen keine Feuerbälle

PC | PS | N64 | DC — D

Baldur's Gate + Add-On

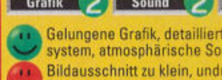
Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Rollenspieler von altem Schrot und Korn werden an „Baldur's Gate" ihre ausgedehnte Freude haben. Das Spiel samt Erweiterungs-CD bietet alles, was ein rechter Kämpe erwarten darf. Jede Menge Charakterklassen, unzählige Gegenstände, Zaubersprüche und Monsterhorden. Die Spielwelt ist riesig, die Aufträge sind zahlreich und die Rätsel schön knackig. Da stört das etwas undurchsichtige Kampfsystem mit seiner Mischung aus Echtzeit- und Rundenkampf nur unwesentlich, und auch die teilweise etwas kopflos agierenden Gegner können die zünftige Ritterstimmung nicht verderben.

Wer wochenlangen Spielspaß sucht, der ist bei diesem mächtigen Programmbrocken garantiert in guten Händen.

ca. 80 DM | Interplay | 1-6 Spieler

Min.: Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, 450 MB HD. Empf.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 600 MB HD



Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

(+) Gelungene Grafik, detailliertes Spielsystem, atmosphärische Soundkulisse

(−) Bildausschnitt zu klein, undurchsichtige Story, teils dumme Gegner-Reaktionen

Riesiges Rollenspiel-Universum, das trotz kleiner Designschwächen überzeugen kann — 2



Text: Volker Weitz


Feurio: Abe sprengt sich den Weg frei

PC | **PS** | N64 | DC — D

Abe's Exoddus

Jump&Run für Fortgeschrittene und Profis

Ex-Sklave Abe hüpft wieder los und besucht in diesem Abenteuer sage und schreibe 700 Bildschirme. Ziel seiner abgedrehten Odyssee ist diesmal die Soulstorm-Brauerei, in der ein ganz besonderes Bier gebraut wird. Bevor Du den Spritnachschub abdrehen kannst, musst Du Abe sicher durch unzählige Gefahren steuern. In beinahe jedem der vielen Bildschirme lauern eine vertrackte Falle oder gemeingefährliche Gegner. Nur mit viel Joypad-Geschick und Gehirnarbeit hast Du deshalb eine Chance.

Trotzdem solltest Du Dir dieses außergewöhnliche Jump&Run nicht entgehen lassen. Was hier an abgedrehtem Humor und verrückten Einfällen geboten wird, das geht auf keine Hutschnur!

ca. 30 DM | GT Interactive | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 18 MB HD. Empf.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 18 MB HD



Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

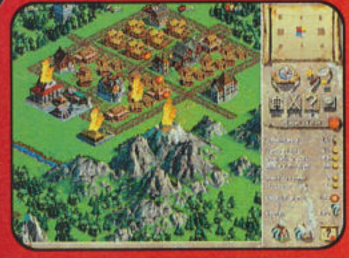
(+) Wunderschöne Landschaftsgrafik und originelle Charaktere, intelligente Rätsel

(−) Keine echten Neuerungen, sondern nur eine Neuauflage des Vorgängers

Abe ist eine der originellsten Spielfiguren der letzten Jahre. Eine unbedingte Empfehlung! — 1



Text: Volker Weitz


Der Vulkan speit, die Stadt wird zerstört

PC | PS | N64 | DC — D

Anno 1602 Königsedition

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Das siebzehnte Jahrhundert steht vor der Tür. Du landest mit einem winzigen Schiff und einer kleinen Truppe Arbeiter auf einer unbekannten Insel. Deine Aufgabe: eine komplette Stadt zu bauen und für die passende Infrastruktur zu sorgen. Machst Du alles richtig, dann ziehen neue Familien ein und zahlen brav ihre Steuern. Mit dem Geld baust Du eine Armee auf und überfällst Deine Nachbarn. Schwerpunkt im Spiel ist aber nicht der Kampf, denn nur sorgfältige wirtschaftliche Planung führt zum Erfolg.

Die „Anno 1602 Königsedition" bietet nicht nur das Hauptprogramm, sondern auch die erste offizielle Daten-CD mit neuen, größeren Inselkarten sowie weitere knackfrische Einzelmissionen.

ca. 70 DM | Sunflowers | 1-6 Spieler

Min.: Pentium 100, 16 MB RAM, Win 95, 85 MB HD. Empf.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 85 MB HD

Grafik 1 | Sound 3 | Dauerspaß 2

(+) Schöne Einzelmissionen, klasse Spieltiefe, schöne und detaillierte Optik

(−) Keine Statistiken, Musik nur Durchschnitt, relativ wenig Abwechslung

Hauptprogramm, Mission-CD und neue Szenarien: die volle Dröhnung für „Anno"-Süchtige — 2



Text: Volker Weitz

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Anno 1602 Königsedition NEU!	Strategiespiel	PC	Sunflowers	ca. 70 DM	2
Anstoss 2 Gold NEU!	Sportspiel	PC	Ascaron	ca. 40 DM	1
Baldur's Gate + Add-On NEU!	Rollenspiel	PC	Interplay	ca. 80 DM	2
Battlezone	Strategiespiel	PC	Activision	ca. 35 DM	2
Bleifuß Rally	Rennspiel	PC	Virgin	ca. 25 DM	1
Civilization II	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 20 DM	1
Croc	Jump&Run	PS	EA	ca. 50 DM	2
Dark Omen	Strategiespiel	PC	EA	ca. 40 DM	1
Dark Reign NEU!	Strategiespiel	PC	Activision	ca. 35 DM	2
F1 World Grand Prix	Rennspiel	N64	Nintendo	ca. 80 DM	2
Formel 1 '98	Rennspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	2
Final Fantasy VII	Rollenspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	2
Gran Turismo	Rennspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Glover	Jump&Run	PC	Hasbro	ca. 30 DM	1
Heavy Gear NEU!	Actionspiel	PC	Activision	ca. 50 DM	2
Hexen	Actionspiel	PC	Activision	ca. 35 DM	2
Hexen II	Actionspiel	PC	Activision	ca. 35 DM	2
Interstate '76: Nitro Raiders	Actionspiel	PC	Activision	ca. 30 DM	2
Lands of Lore 2 NEU!	Rollenspiel	PC	EA	ca. 40 DM	2
LylatWars	Actionspiel	N64	Nintendo	ca. 80 DM	2
Oddworld: Abe's Exoddus NEU!	Jump&Run	PC	GT Interactive	ca. 30 DM	1
Soul Blade	Fightspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
The Curse of Monkey Island	Adventure	PC	LucasArts	ca. 50 DM	1
Tomb Raider II – Director's Cut	Action-Adventure	PC	Eidos	ca. 50 DM	3
V-Rally	Rennspiel	PS	Infogrames	ca. 50 DM	2
Wave Race 64	Rennspiel	N64	Nintendo	ca. 80 DM	1
Worms 2	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 20 DM	2
X-COM: Apocalypse	Strategiespiel	PC	Microprose	ca. 20 DM	3

Alle Tipps getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren



Schlurfst Du langsam vor der Meute, wirkst Du wie 'ne leichte Beute – greife fix zu Deinen Trix, dann wird's hell und Dich frisst nix!

ZUM SAMMELN!

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

Alle Spiele alphabetisch


Seite 66 **DURCHGESPIELT**

PC
C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun (1. Teil)
Diesmal wird die GDI-Kampagne ausführlich durchexerziert (ab S. 66)

PC & Playstation
Soul Reaver
Die schwierigsten Stellen und alle Endgegner haben ihren Meister gefunden (ab S. 74)

PC & Playstation
Final Fantasy VIII (1. Teil)
Am Anfang der mehrteiligen Komplettlösung steht die magische Grundlagenforschung für SEED-Kadetten (ab S. 78)

PC, Playstation, N64 & Dreamcast
Shadow Man (2. Teil)
Es geht weiter mit der Jagd auf Massenmörder und anderes Gesocks (ab S. 82)


Seite 72 **PC**
- Delta Force
- F-22 Lightning 3
- Hidden & Dangerous
- Midtown Madness
- Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung


Seite 80 **PLAYSTATION**
- Asterix
- Croc 2
- KKND Krossfire
- Tony Hawk's Skateboarding
- V-Rally 2
- Virus – It is aware


Seite 88 **NINTENDO 64**
- Star Wars – Episode I: Racer
- Vigilante 8


Seite 89 **GAME BOY**
- Battleship
- Black Bass Lure Fishing
- Men In Black
- Mulan



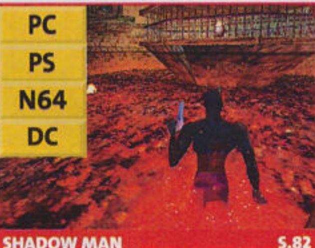
C&C3: OP. TIBERIAN SUN S. 66
In der allerletzten GDI-Mission zerstört Ihr Kanes Pyramide



SOUL REAVER S. 74
Dank guter Vorbereitung ist selbst der letzte Kampf gegen Kain einfach



FINAL FANTASY VIII S. 78
Im ersten Teil werden eine Menge von Squalls „????" beseitigt



SHADOW MAN S. 82
Mittlerweile fühlt sich der tätowierte Shadow Man sogar in der Lava wohl



STAR WARS – EP. I: RACER S. 88
Etwas Macht ist schon nötig, um die komplexen Cheats zu aktivieren...

„FF VIII": Lasst Euch von so viel Schönheit nicht täuschen: Edea verhext Euch bei erster Gelegenheit

Comic: Rolf Boyke

TRIX PER FAX

Neu im Fax-Abruf (Auswahl)

Hängst Du an die Telefon-Grundnummer rechts (weiß) einen dreistelligen Code (gelb) an, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Ohne Code gibt's die Gesamtliste aller Trix.

(0190) 669 889 XXX

Code	Spiel	Beschreibung	System
283	Age of Empires II HOT!	Cheats	PC
282	Akte X HOT!	Komplettlösung	PC, PS
278	C&C T.3: Op. Tiberian Sun HOT!	Mission NOD 1-10	PC
279	C&C T.3: Op. Tiberian Sun HOT!	Mission NOD 11-15	PC
280	C&C T.3: Op. Tiberian Sun HOT!	Mission GDI 1-9	PC
281	C&C T.3: Op. Tiberian Sun HOT!	Cheats	PC
284	Incoming	Cheats	DC
285	Sega Rally 2	Cheats	DC
286	Pokémon HOT!	Alle Namen	DC

NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU

Ab sofort verschicken wir die „Trix per Fax"-Neuheiten-Liste auch kostenlos per E-Mail. Wer in den Trixletter-Verteiler aufgenommen werden will, muss nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken:
trixletter@screenfun.de
Ihr bekommt dann alle zwei Wochen den Trixletter mit den Neuheiten und der aktuellen Gesamtliste der Trix per Fax!

NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU – NEU

Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb von Deutschland.
Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute, darum brauchst Du dafür das Einverständnis Deiner Eltern.

Teil 1: Die GDI-Kampagne

Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun

Das GDI-Logo zeigt es: Stürze Dich auf Deine Gegner wie ein Raubvogel

Kane ist wieder da, grausamer und brutaler als je zuvor! Mit diesen Tipps kannst Du den total verrückten Welteroberer aufhalten.

Allgemeine Tipps

- Erobere eine Raffinerie möglichst genau dann, wenn der Sammler sein Tiberium ablädt. Dadurch übernimmst Du nicht nur das Gebäude, sondern auch den teuren Sammler. Generell solltest Du immer zwei oder drei Sammler pro Raffinerie besitzen.
- Achte besonders auf Deine Tiberium-Sammler, denn nach wie vor sind sie von feindlichen Angriffen wenig beeindruckt. Gefährliche Situationen werden jetzt per Funk gemeldet.
- Da Deine Titane eine größere Reichweite als die Lasertürme der NOD haben, kannst Du letztere oft vollkommen gefahrlos ausschalten. Aber auch mit einer Handvoll Grenadieren in Begleitung von Sanitätern fällt ein Laserturm schnell.
- Bei einem Angriff auf eine NOD-Basis solltest Du zuerst nach den Kraftwerken Ausschau halten. Sind diese zerstört, fallen die Laserzäune, und selbst der gefährliche Obelisk ist nur noch Kanonenfutter.
- Alle Tiberium-Adern, auf die Du unterwegs triffst, solltest Du zerstören (**[STRG]**-Taste benutzen), denn die NOD stellen daraus chemische Sprengköpfe für ihre Raketen her. Doch Vorsicht, die gesprenkelten Felder rund um die Tiberium-Adern lassen sich nur von Infanteristen und Grenadieren gefahrlos überqueren.
- Ein Sanitäter sollte Deine Infanteristen immer begleiten. So halten Deine Kämpfer wesentlich länger durch. Nähern sich allerdings ein paar NOD-Teufelszungen, heißt es nur noch Reißaus nehmen. Versuche diese sehr gefährlichen Gegner stattdessen in die Nähe Deiner motorisierten Einheiten zu locken.
- Teufelszungen können sich unterirdisch bis zu Deiner Basis vorgraben. Deshalb solltest Du diese auf keinen Fall unbewacht lassen!
- Kontrolliere alle Berghänge und Schluchten. Hin und wieder lassen sie sich absprengen und ermöglichen Dir so einige nützliche Abkürzungen oder den Zugang zu versteckten Schleichwegen.
- „Operation Tiberian Sun" bietet drei Schwierigkeitsgrade. Wir empfehlen den normalen Schwierigkeitsgrad. Nur erfahrene Strategen trauen sich gleich an die schwierigste Stufe, in welcher der Computer seine Einheiten schneller und billiger bauen kann.

GDI-Mission 1: Einsatz der Phönix-Basis

- Nachdem Du die Spielkontrolle übernommen hast, errichtest Du eine Tiberium-Raffinerie und eine Kaserne. In letzterer baust Du noch mehrere Infanterie-Bots, mit deren Hilfe Du alle NOD aufspürst und zerstörst.
- Vorsicht beim Betreten der Brücke nach Südosten, sie wird sofort von einem Meteoritenschauer zerstört.



Achtung, diese Brücke stürzt unter einem Meteoritenschauer ein



Deine Einheiten nehmen am Ende die NOD-Basis auseinander

GDI-Mission 2: Sicherung der Region

- Erbaue eine Basis und sichere sie mit zwei oder drei Wachtürmen samt Vulcankanone ab. Leiste Dir einen zweiten Sammler und lass mehrere Werwölfe zusammenschrauben.
- Durchkämme die Karte nach den Flugabwehrstellungen. Die letzte befindet sich direkt am Eingang der NOD-Basis im Nordosten.
- Wurden alle Zivilisten mithilfe der Orcas gerettet, zerlegst Du zum Abschluss noch den NOD-Stützpunkt.



Mit Deinen Werwölfen zerstörst Du alle Flugabwehrstellungen



Praktisch: Neben dem eroberten Gebäude platzierst Du einen Wachturm

GDI-Mission 3: Eroberung des Bahnhofs

- Der gesuchte Bahnhof befindet sich im Nordwesten. Marschiere also in diese Richtung und schalte dabei natürlich allen Widerstand, auf den Du unterwegs triffst, aus.
- Sobald Du die Brücke zur NOD-Basis betrittst, wird Nachschub eingeflogen. Mit diesen Titanen zerstörst Du die beiden Kraftwerke jenseits des Flusses. Jetzt ist der Weg frei, und die NOD-Basis kann gestürmt werden.
- Wichtig ist nur, dass ein Ingenieur den Bahnhof (ein unscheinbares Gebäude im Nordwesten) erobert. Vernichte oder erobere alle anderen Gebäude vor Ort. Auch die beiden Wachtürme am Eingang müssen weg, um das Landegebiet zu sichern.



Die Titanen vernichten die Kraftwerke jenseits des Flusses



Ziel ist die Übernahme des unscheinbaren Bahnhofsgebäudes

GDI-Mission 4: Lokalisierung der Absturzstelle

● Am Ausgangspunkt errichtest Du eine Basis, die am besten mit zwei Wachtürmen nach Norden hin abgesichert wird.
● Mit fünf oder sechs Grenadieren begibst Du Dich auf das höher gelegene Plateau bei den Tiberium-Vorkommen. Von dort zerstörst Du den Laserturm und die Kraftwerke des NOD-Camps. Mit Verstärkung wird dieser Stützpunkt anschließend gänzlich zerstört. Weiter südöstlich davon findest Du die UFO-Absturzstelle.
● Folge der Schlucht nach Nordosten. Eine Stelle der Canyonwand lässt sich angreifen, sodass Deine Truppen das höher gelegene Plateau betreten können. Auf diesem Weg kannst Du die zweite NOD-Basis gefahrlos erstürmen. Ein Ingenieur übernimmt anschließend das Forschungszentrum, und die Mission ist gewonnen.


Über den „Hintereingang" dringen Deine Truppen in die NOD-Basis ein

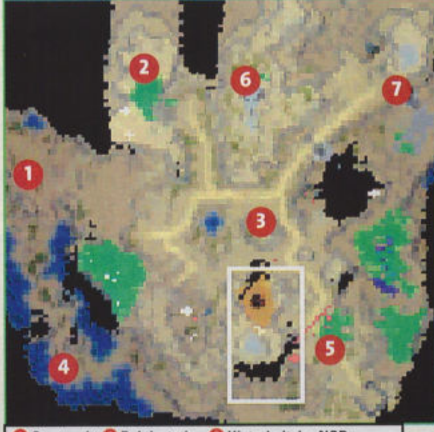
GDI-Mission 5: Verteidigung der Absturzstelle

● Wehre die NOD-Angriffe zu Beginn ab. Just als die Verstärkung eintrifft, bricht ein Ionensturm los. Jetzt gilt es, rund zehn Minuten lang durchzuhalten.
● Bis auf die Kaserne kannst Du eigentlich alle Gebäude verkaufen. Verschwende auf keinen Fall Geld mit unnötigen Instandhaltungsmaßnahmen!
● Produziere unablässig Grenadiere und konzentriere sie am Nordeingang und im Süden. Achte unentwegt auf die beiden Wachtürme im Norden und repariere sie, wenn nötig.
● Rechne immer mit dem Auftauchen von den gefährlichen Feuerzungen direkt neben dem UFO.
● Wenn die zehn Minuten ablaufen, versucht die Bruderschaft noch einen Großangriff, den Du aber mit der frisch eingetroffenen Verstärkung leicht abwehren kannst.


Kurz vor Ablauf der Zehn-Minuten-Frist versucht die Bruderschaft mit einem Großangriff ihr Glück

GDI-Mission 6: Zerstörung der Radaranlage

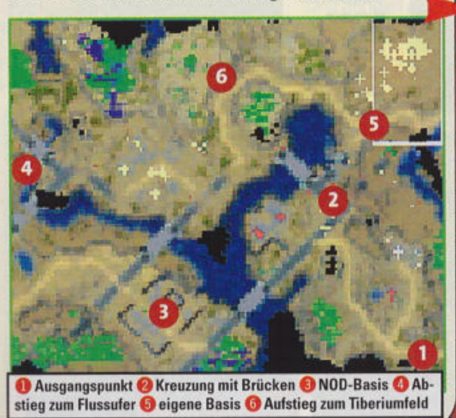
● In dieser Mission mußt Du besonders auf die Gesundheit Deiner Soldaten achten, denn Nachschub kommt jeweils nur nach der Beseitigung einer Relaisstation, und leider selbst dann nur spärlich. Das Überleben der damit unverzichtbaren Sanitäter ist deshalb entscheidend.
● Meide die tiberianischen Teufel, welche bei den Tiberiumfeldern grasen, und zerstöre zuerst die Anlage bei 2.
● Begib Dich jetzt zum Mittelpunkt 3 der Karte. Vorsicht, hier haben die NOD einen Hinterhalt vorbereitet. Vergiss dabei nicht, dass Deine Titanen die Lasertürme gefahrlos ausschalten können. Achtung, die Tiberium-Ader nördlich der nahe gelegenen Relaisstation darfst Du nur mit Deinem Fußvolk überqueren!
● Jetzt geht es wieder zurück zum Ausgangspunkt und von dort aus südlich zu 4 und entlang des unteren Kartenrandes bis zur NOD-Basis 5. Zerstöre sie bis auf die nördliche Schutzmauer und verlasse sie in östlicher Richtung. Jetzt marschierst Du Richtung Norden und entdeckst bei einem Berghang die Überreste einer verfallenen „klassischen" Basis. Im geparkten LKW befindet sich ein Bonus, der alle Deine Einheiten heilt.
● Über einen Tunnel gelangst Du nun zur Radaranlage 6 und schließlich zur letzten Relaisstation 7.



GDI-Mission 7: Befreiung von Tratos

● Die Rettung von Tratos ist heikel. Deine drei Kämpfer müssen unbedingt am Leben bleiben. Der Wagenknacker beschafft sich den feindlichen Kampfbuggy, und gemeinschaftlich rückst Du nach Nordwesten vor, bis zur Kreuzung mit den Bücken 2. Nur die Brücke nach Südwesten ist noch intakt. Leider wird sie von einem Laserturm bewacht. Nachdem Du an diesem Hindernis möglichst schnell vorbeigekommen bist, stehst Du vor den Toren der NOD-Basis 3, in der Tratos gefangen gehalten wird. Umgehe die Anlage südlich. Während der Buggy dort zurückbleibt, begeben sich die beiden anderen Kämpfer in den Nordwesten der Karte zu 4. Dort findest Du neben den Brückenpfeilern einen Abstieg zum Fluss. Folge dem Verlauf, und Du gelangst über einen Hintereingang in die NOD-Basis.
● Lass den Buggyfahrer jetzt kurz die tiberianischen Teufel beschießen (**[STRG]**-Taste) und mach Dich aus dem Staub. Die Teufel greifen sogleich die NOD-Basis an und sorgen für große Verwirrung. Diese nutzt Du, um mit dem befreiten Tratos auf dem gleichen Weg wie zuvor wieder zum Ausgangspunkt 1 zu fliehen.
● Nachdem Tratos in den Orca gestiegen ist, landet im Nordosten Verstärkung an. Errichte eine Basis nördlich der Brücke bei 5. Mit vier Erntemaschinen sammelst Du reichlich Tiberium und stellst eine Armee auf. Im Tal, das zur zweiten NOD-Basis führt, verbirgt sich ein Aufstieg 6 zu den nördlichen Tiberiumfeldern. Dort attackierst Du die NOD-Sammler und fällst schließlich über diesen Weg in die feindliche Basis ein, die Du selbstverständlich dem Erdboden gleichmachst!


Über diesen Weg erreichst Du den Hintereingang der NOD-Basis



GDI-Mission 8: Zerstörung des Vega-Damms

● Folge dem Weg über die Karte und eliminiere jeden Widerstand. Nachdem Du eine Stadt passiert hast, gelangst Du zu einer Brückenkreuzung beim Punkt 2. Gleichzeitig wird praktischerweise Nachschub eingeflogen. Der Ingenieur, der jenseits der zerstörten Brücke notlandet, muss unbedingt die Brücke reparieren.
● Über die wiederhergestellte Verbindung bewegen sich Deine Soldaten in den Nordosten. Dort betreten sie einen Tunneleingang 3. Der Tunnel führt auf direktem Weg zur NOD-Basis. Nachdem die Titanen (mal wieder) die beiden Lasertürme beseitigt haben, erobert ein tapferer Ingenieur die Bauanlage und der andere die Raffinerie samt Sammler.
● Jetzt kannst Du entspannt die neue Basis ausbauen, eine Armee aufstellen und schließlich die beiden Regulatorstationen zerstören, die den Staudamm 4 sichern.



Dank Deiner beiden Ingenieure kannst Du die NOD-Basis übernehmen

GDI-Mission 9: Zerstörung von Vegas Stützpunkt

● Errichte eine neue Basis. Sichere sie möglichst auch mit Vulcantürmen ab, denn im Verlauf des Spieles musst Du mit Überfällen von Untergrund-BMTs rechnen!
● Möglichst rasch formierst Du alle Einheiten und überquerst dann die Brücke nach Nordwesten. Wähle unbedingt den schmalen Weg entlang der nördlichen Küste und beseitige dabei alle Flugabwehrstellungen. Gleichzeitig wird in Deinem Stützpunkt ein größerer Verband der neuen Gleitjäger vorbereitet. Da Du die SAM-Stellungen beseitigt hast, können sie ungehindert zum Nordostrand der NOD-Basis fliegen, wo sie mit der Zerstörung des Kraftwerkparks beginnen. Achte stets darauf, dass die Gleiter permanent in der Luft bleiben, damit sie nicht ein Opfer der Panzer werden.
● Nimm die Basis auf diese Weise auseinander. Auch im Amphibienpanzer herbeigebrachte Ingenieure können von Hilfe sein. Einer davon muss die Pyramide erobern.
● Zum Schluss wird als Ergänzung auch noch das kleine NOD-Camp im Südosten plattgemacht.


Mit einem Schwarm von Gleitjägern nimmst Du den Kraftwerkspark komplett auseinander


Zwei flinke Ingenieure haben in einem unbeobachteten Augenblick den NOD zwei Gebäude geklaut

GDI-Mission 10: Rückeroberung der Hammerfest-Basis

● Folge dem Verlauf des vereisten Flusses, bis Du an einer Stelle die Böschung hinauffahren kannst. Dort werden alle feindlichen Fahrzeuge und die Radarstation eliminiert. Etwas weiter nördlich sprengst Du anschließend den Hang und vernichtest von dort die Kraftwerke des nahe gelegenen NOD-Camps. Zurück auf dem Fluss kannst Du nun gefahrlos einen Obelisken passieren. Etwas weiter nördlich des ersten Camps befindet sich noch ein zweites.
● Zur Hammerfest-Basis im Nordwesten führen mehrere Brücken, die aber wegen aktivierter Feuersturmkraftfelder unpassierbar sind. Deshalb marschierst Du in den Nordosten und folgst dem Fluss am oberen Kartenrand entlang bis zum Hintereingang der Hammerfest-Basis. Dort müssen die beiden Kraftwerke entweder zerstört oder auch erobert werden, sodass Dir das Innere der Basis zugänglich wird. Sobald ein Ingenieur dann den Bauhof übernommen hat, gehört die Basis wieder Dir. Um sie nutzen zu können, restaurierst Du sie und lässt mehrere Sammler zusammenschrauben.
● Im Südwesten befindet sich eine große NOD-Basis. Auf dem Tiberiumfeld davor gehen die NOD-Sammler fleißig ihrer Arbeit nach. Das Feld wird von mehreren Panzern auf einer Anhöhe gesichert. Da sich die Panzer aber außerhalb der feindlichen SAM-Stellungen befinden, kannst Du sie mit einem Verbund von Gleitjägern gefahrlos beseitigen. Anschließend knöpfst Du Dir noch die Sammler mit Bodentruppen vor.
● Der Rest ist reine Routine. Bei der Eroberung der Basis können allerhöchstens noch ein paar Artilleriepanzer lästig werden.


Sind die Kraftwerke zerstört, kannst Du den leblosen Obelisken beim Fluss gefahrlos passieren


Diese beiden Kraftwerke müssen ausgeschaltet sein, bevor Dein Ingenieur den Bauhof übernimmt

GDI-Mission 11: Sicherstellung der Zerfallskristalle

● Der Zug muss unbedingt vor der Wiederherstellung der Brücke gestoppt werden, denn ansonsten vergrößert sich die Karte, und die Mission wird unnötig schwer.
● Lade das Fußvolk in die Truppentransporter, schleiche Dich nördlich des nahe gelegenen NOD-Camps vorbei und erklimme die dortige Anhöhe. Biege sofort nach Süden ab, sprenge dann den Berghang und steige daraufhin ins Tal ab.
● Mit den Fahrzeugen zerstörst Du gefahrlos die beiden Lasertürme am Eingang. Dringe in die Basis ein und vernichte den letzten Waggon mit den Kristallen. Jetzt genügt es, mit irgendeinem Deiner Soldaten die Kristalle aufzusammeln – geschafft.


Nach erfolgreicher Sprengung des Berghanges können Deine Kämpfer gemütlich ins Tal absteigen


Wenn der Transportwaggon zerstört ist, musst Du nur noch den wertvollen Kristall bergen

GDI-Mission 12: Befreiung der Gefangenen

● In dieser Mission bekommst Du keinen Nachschub. Unbedingt am Leben bleiben müssen die Mutanten und Dein Sanitäter.
● Triff Dich mit den befreundeten Mutanten bei 2. Jetzt geht es nach 3, wo Du die Brücke wieder instandsetzt. Der Wagenknacker sichert sich den Amphibienpanzer.
● Folge dem Flusslauf und biege bei der ersten sich bietenden Gelegenheit nach Osten ab. Folge dem Weg auf der Karte bis zum Strand 4.
● Mit dem Amphibienpanzer setzt Du nun den Ghostalker und die Mutanten zum südlichen Ende 5 der Gefängnisinsel über.
● Beseitige noch alle vier SAM-Stellungen und begleite dann die Gefangenen zum Abholpunkt 6.

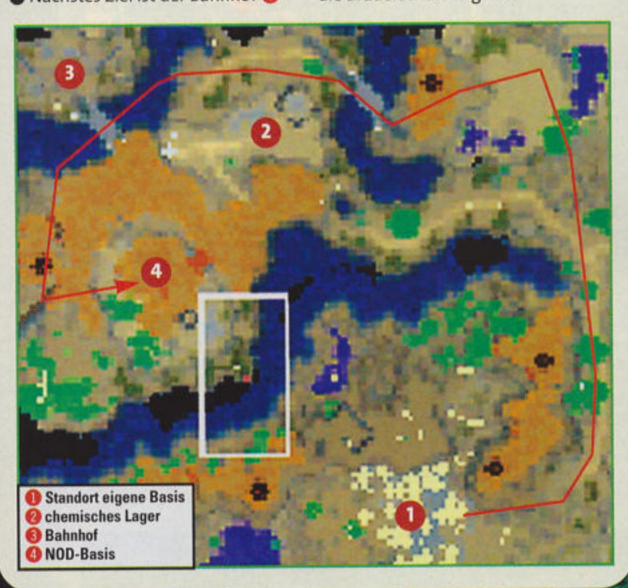



Den Amphibien-BMT im Nordwesten musst Du Dir unbedingt beschaffen!


Um die Gefangenen zu retten, müssen alle SAMs auf der Insel gesprengt werden

GDI-Mission 13: Abschneiden des Nachschubs

● Nach der Zerstörung des nahe gelegenen chemischen Lagers errichtest Du in der Nähe Deine Basis bei 1. Sichere sie ab, zerstöre alle gefährlichen Tiberium-Adern und stelle größere Verbände von Gleitjägern her. Letztere attackieren das im Norden gelegene chemische Lager 2, das nicht gegen Luftangriffe gesichert ist.
● Nächstes Ziel ist der Bahnhof 3 ganz im Nordwesten. Ist die Energieversorgung der NOD bereits zusammengebrochen, fliegen Deine Gleitjäger von dort direkt in die südlich gelegene Basis 4 und beginnen ihr zerstörerisches Werk. Ansonsten holst Du Schwebepanzer über die wiederhergestellte Brücke im Norden nach, die dem Weg auf der Karte folgend die Bruderschaft angreifen.



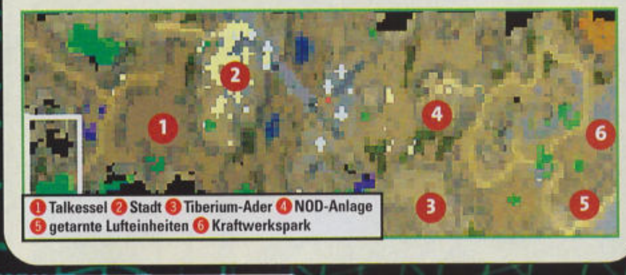
GDI-Mission 14: Sprengstoff

● Der Weg des Zuges ist blockiert. Deine Kämpfer verteidigen sich erst einmal gegen die Angriffe des Gegners, und ein wagemutiger Wagenknacker übernimmt einen der Panzer.
● Folge dem Plateau südlich der Bahnstrecke in südwestlicher Richtung. Mithilfe des Panzers können dann die Kraftwerke leicht erledigt werden. Finde die Stelle am Berg, die Du wegsprengen kannst, und dringe in die Basis ein, in der alle Kraftwerke zerstört werden müssen.


Vom Plateau aus nimmst Du das Kraftwerk unter Beschuss

GDI-Mission 15: Vernichten eines Raketenkomplexes

● Marschiere mit Deinen Einheiten entlang des Weges, bis Du nach einem blauen Tiberiumfeld auf ein großes Tal 1 stößt. Errichte hier Deine Basis und sichere die Engstelle im Osten mit einem automatischen Tor ab. Alternativ erklimmst Du die Anhöhe im Norden, folgst dem Weg nach Osten und erbaust die Basis in den Ruinen der Stadt 2. Hier musst Du die Brücke mit einem Tor absichern.
● Wegen der permanenten Angriffe mit chemischen Raketen solltest Du Deine Gebäude nicht zu nahe beieinander bauen. Vorsicht, die Giftschwaden bedrohen Gebäude und Bots.
● Fliege mit mehreren Gleitjägern entlang des südlichen Kartenrandes, bis zu einer Tiberium-Ader 3, die Du zerstörst. Nördlich davon befindet sich eine getarnte NOD-Anlage 4, die nach einiger Zeit sichtbar wird, und dann von Deinen Lufteinheiten einfach plattgemacht wird.
● Ganz im Südosten 5 hat der Gegner einige eigene Lufteinheiten versteckt. Sind sie aus dem Weg, widmest Du Dich dem getarnten Kraftwerkspark 6 nördlich davon. Sind einige dieser Kraftwerke zerstört, wird schließlich die ganze zweite Anlage sichtbar und danach beseitigt.



GDI-Mission 16: (Nord) – Zerstörung einer Prototypen-Fabrik

● Bei den folgenden Aktionen solltest Du möglichst nicht von den NOD entdeckt werden. Halte Dich deshalb unbedingt von allen NOD-Patrouillen fern! Deine Mutanten marschieren vom Landepunkt 1 direkt nach Norden bis zum oberen Kartenrand 2, wo sie nach Westen abbiegen. Sie sprengen die Canyonwand und halten sich weiter Richtung Westen. Die dort kreisenden Banshees beachten Dich freundlicherweise nicht.
● Um vor Angriffen mit Tiberiumraketen sicher zu sein, zerstören Deine Mutanten schon jetzt die beiden Tiberium-Adern südlich 3 und westlich 4 der Banshees ([STRG] benutzen).
● Bei 5 angelangt, biegen sie nach Süden ab und entdecken nach kurzem Fußmarsch die Basis 6 der Bruderschaft. Zeitgleich trifft am Ausgangspunkt Verstärkung ein. Errichte dort sogleich eine Basis. Deine Mutanten können noch versuchen, das eine oder andere NOD-Kraftwerk zu zerstören, doch sie sollten sich schleunigst auf den Heimweg machen. In der Heimatbasis machst Du Dich inzwischen besser auf einen größeren Angriff von Teufelszungen gefasst.
● Erobere die kleine NOD-Basis 7 in der Nähe mit Schwebepanzern, die sich der Basis unter der Brücke aus Nordosten nähern. Schließlich setzt Du mit dem Carryall Truppen bei 5 ab. Diese marschieren nach Süden, sprengen dort einen Berghang bei 8 und dringen anschließend in die NOD-Basis ein. Kluge Strategen erobern die feindliche Waffenfabrik, denn Artillerie eignet sich sehr gut, um die restliche Arbeit zu erledigen.




Bevor die Mutanten sich zurückziehen, vergnügen sie sich noch bei einer kleinen Zerstörungsorgie


Mit Schwebepanzern kannst Du die kleine NOD-Basis durch den „Hintereingang" überfallen


Über das Kommunikationszentrum der GDI werden die Angriffe koordiniert

GDI-Mission 17: Sturmturbulenzen

● Zu Beginn heißt es erst einmal Überleben! Bewege Dich nach Süden, und während Deine Bauanlage direkt am Tiberiumfeld eine Basis errichtet, müssen Deine Soldaten die Artilleriestellung und die Panzerangriffe ausschalten. Ist der Süden gesichert, kümmerst Du Dich auch um die beiden Stellungen nördlich der Kodiak. Vergiss nicht, alle Beschädigungen der Kodiak zu reparieren! Ist der erste Ansturm überstanden, bleibt Zeit zum Aufrüsten. Mindestens zwei Erntemaschinen sind dazu aber Pflicht.

● Wegen des Ionensturms sind alle Hightech-Waffen nutzlos: Orcas und Gleitjäger bleiben flügellahm am Boden liegen. Einzige nutzbare Waffen sind Deine Disruptoren und Titanen. Hast Du einige dieser Maschinen zur Verfügung, begibst Du Dich in den Nordwesten und kämpfst Dich in Richtung Osten zu den beiden Tiberiumfeldern vor. Sind die dort befindlichen NOD-Artillerie-Einheiten endlich ausgeschaltet, knöpfst Du Dir noch die feindlichen Sammler vor, die dort immer wieder erscheinen.

● Schließlich begibst Du Dich mit einigen Disruptoren am oberen Kartenrand entlang in den Nordosten. Hier triffst Du auf einen getarnten Kraftwerkspark. Sind die Energieversorger zerstört, kannst Du ungehindert in die südliche Basis eindringen und durch diese Aktion der Bruderschaft eine herbe Niederlage zufügen.


Errichte Deine Basis gleich neben dem Tiberiumfeld


Ist dieser Kraftwerkspark im Nordosten zerstört, dringst Du in die NOD-Basis ein

Die GDI-Cyborgs sehen aus wie Menschen, sind aber künstliche Wesen

GDI-Mission 18: Das letzte Gefecht

● Die Eroberung des Außenpostens ❶ ist zunächst ein Kinderspiel. Nach dem Eintreffen der Verstärkung errichtest Du vor Ort Deinen Stützpunkt. Verhalte Dich zunächst still und verzichte auf eine Erforschung der Karte in Richtung Süden, denn ansonsten vergrößert sich das Spielfeld, und die NOD beginnen mit gefährlichen Raketenangriffen.

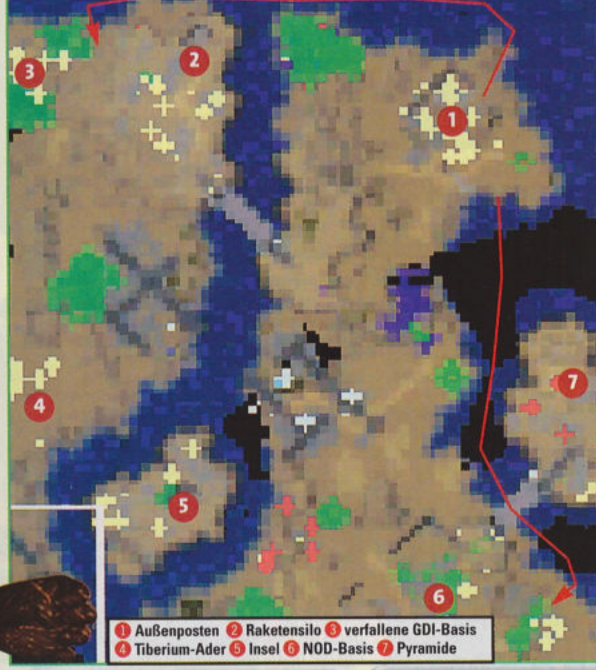
● Mindestens zwei Sammler im Einsatz sind Pflicht, und nach der üblichen Absicherung Deiner Basis solltest Du möglichst rasch den Ionenwerfer in Betrieb nehmen.

● Um die drei Raketensilos zu vernichten, bleibt Dir jeweils eine Stunde Zeit. Die erste liegt im Nordwesten bei ❷. Dorthin schickst Du einen Schwebepanzer vorsichtig am oberen Kartenrand entlang. Die Basis wird durch einen Obelisken geschützt. Opfere den Gleiter, um ihn sichtbar zu machen und sobald wie möglich mit der Ionenkanone zu zerstören.

● Lade einen Amphibien-BMT voll mit Ingenieuren und schicke ihn in Begleitung mehrerer Schwebepanzer zur verfallenen GDI-Basis ❸. Zusammen mit den dort wartenden historischen Mammuts stürmst Du etwa fünf Minuten vor Ablauf der ersten Frist in die Basis. Ziel ist neben der Zerstörung der Abschussanlage die Übernahme möglichst vieler Gebäude. Insbesondere die Waffenfabrik solltest Du Dir schnappen, um selbst nützliche Fahrzeuge wie die mobile Werkstatt herstellen zu können.

● Errichte in der eroberten Basis auch eine Raffinerie. Nächstes Ziel ist die Tiberium-Ader ❹ im Süden. Die nächste Abschussanlage befindet sich auf einer Insel ❺ im Süden, die zudem von drei Hubschraubern geschützt wird. Wieder schickst Du einen Schwebepanzer vor, um die Position des Obelisken festzustellen. Hat der Ionenwerfer eingeschlagen, eroberst Du auch diese Anlage mit der gleichen Taktik wie zuvor.

● Die dritte der gesuchten Abschussanlagen befindet sich im Südosten inmitten einer durch mehrere Obelisken gesicherten Basis bei ❻. Letztere kannst Du nun wie zuvor aufspüren und mit der Ionenkanone beharken. Nützlich ist es aber auch, mehrere Schwebepanzer dem Flusslauf folgend im Südwesten anzulanden. Dort befindet sich ein versteckter Park von Kraftwerken. Sind die Obelisken neutralisiert, sollten gleichzeitig ein paar Disruptoren in die Basis vordringen. Ist diese letzte NOD-Basis gefallen, überquerst Du die Brücke zur Insel und stellst Kane in seiner Pyramide zum abschließenden Duell...




Während die Disruptoren die Abschussanlage zerstören, machen sich Ingenieure zur Übernahme bereit


Fast geschafft: Gleich fliegt Kanes hübsche Pyramide in die Luft!

Text und Karten: Matthias Metzler

...und in der nächsten Ausgabe geht's weiter, aber auf der Seite von NOD!

Delta Force

Für den Cheat-Modus drückt Ihr **[ö]**, um die Befehls-Eingabe zu erhalten. Nun könnt Ihr einen der folgenden Codes eingeben, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren:

Cheats

Unbesiegbarkeit:
iwillsurvive

Wolken-Texturen abschalten:
sky

Unbegrenzte Munition:
takeittothelimit

Unsichtbarkeit:
closetoyou



Der Himmel bedeckt mit schönen Schleierwölkchen, doch der Rechner zu lahm? Kein Problem, mit dem Cheat...



***sky**: ...gibt's nur noch ein strahlendes Blau – und den schnelleren Bildaufbau!*



Oje, ich brauche mehr Munition, also...



***takeittothelimit**: ...nicht verzagen, Cheat eintragen, und schon schleppt Ihr unendliche Massen an Blei mit Euch herum*



***closetoyou**: Das ist gemein – da schiebt dieser Bösewicht so tapfer Wache...*



...doch es hilft ihm nichts, denn der Unsichtbare hat wieder zugeschlagen!

F-22 Lightning 3

Drückt während des Spiels **[STRG] + [RETURN]**, um ein Eingabefenster zu erhalten. Gebt dann dort einen der folgenden Codes ein und bestätigt jeden wieder mit **[RETURN]**.

Cheats

Unverwundbarkeit:
trust no one

Flugzeug wird unsichtbar, nur noch der Sitz ist zu sehen:
ghostpit

Unbegrenzte Munition:
the truth is out there

Munition wieder auffüllen:
fight the future

Voller Treibstofftank:
black oil

Vollständig reparieren:
this isnt happening

Keine Abstürze mehr:
i want to believe



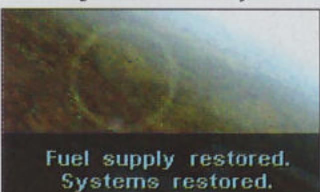
***trust no one**: Öffnet das Eingabefenster für den Cheat mit **[STRG]+[RETURN]**...*



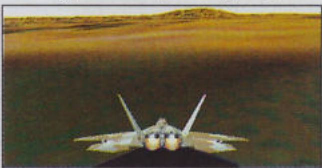
...unten im Bild erscheint die Bestätigung der korrekten Eingabe



***ghostpit**: Dieser Pilot fliegt einen heißen Sessel – sogar mit Kondensstreifen!*



***black oil** & **this isnt happening**: Nach einem harten Dogfight tun der zusätzliche Treibstoff und die Reparatur ganz gut*



***i want to believe**: Wer als Rallye-Fahrer ungestraft durch den Dreck schrubben will, sollte diesen Cheat nützen!*

Hidden & Dangerous

Gebt während des Spiels **iamcheater** ein, um anschließend mit einem der folgenden Codes die gewünschte Cheat-Funktion zu aktivieren. Ein Klicken bestätigt die richtige Eingabe. Allerdings funktionieren die Cheats nur mit der Originalversion des Spiels. Solltet Ihr also ein Update installiert haben, ist das Schummeln nicht möglich!

Cheats

Koordinaten anzeigen:
playercoords

Aktuelle Mission siegreich beenden:
gamedone

Alle Waffen haben volle Munition:
allitems

Maximale Lebensenergie:
goodhealth

Unsterblich:
nohits

Alle Gegner töten:
killthemall

Soldaten verwandeln sich in (leider etwas männliche) Frauen:
laracroft

Große Köpfe:
funnyhead

Aktuelle Mission verlieren:
gamefail

Alle Türen öffnen:
openalldoor

Gegneransicht von vorne:
enemyf

Gegneransicht von hinten:
enemyb

End-Sequenz zeigen:
showtheend

Player position: X: -174.42, Y: -0.41, Z: 71.41

***playercoords:** Der Cheat beantwortet die Frage „Wo bin ich?" – aber nicht „Wie komme ich hier wieder weg?", oder „Was soll ich hier überhaupt?!"*

Mission erfolgreich

Verbrauchte Munition: 6
Treffer: 0

Getötete Feinde: 9
Getötete Zivilisten: 0
Getötete Verbündete: 1

***gamedone:** Bravo, ein Sieg im Sinne Gandhis – es wurden weder gegnerische Soldaten noch Zivilisten getötet*



Diesem angeschlagenen Kollegen...



***goodhealth**: ...wünschen wir eine schnelle Genesung ohne Nebenwirkungen*



***laracroft**: Verweiblicht alle Soldaten, denn seit „Tomb Raider" weiß nun wirklich jeder Macho, dass auch Frauen ihren Mann stehen können...*



***funnyhead**: ...auch wenn ihnen (genau wie den Kerlen) im Krisenfall die Sache manchmal über den Kopf wächst*



***showtheend**: Endlich Frieden – der Abspann gibt eine kleine Geschichtslektion*



„Hidden & Dangerous": Die unfaire Spielbarkeit verlangt geradezu nach Cheats

Midtown Madness

Drückt während des Spiels **[STRG] + [ALT] + [SHIFT] + [F7]**, um ein Eingabefenster zu erhalten. Gebt dann an dieser Stelle die verschiedenen Codes ein:

Cheats

Das eigene Auto erhält keinen Schaden mehr:
/nodamage

Das eigene Auto ist wieder schadensanfällig:
/damage

Flugzeuge werden zu UFOs:
/ufo

Autos im Stadtverkehr haben keine Bodenhaftung mehr:
/slide

Eigenes Auto hat keine Bodenhaftung mehr:
/puck

Geringere Schwerkraft:
/grav

Schnellere Kommentatorenstimme:
/talkfast

Langsamere Kommentatorenstimme:
/talkslow

Große Menschen:
/big

Winzige Menschen:
/tiny

Reifenrauch deaktivieren:
/nosmoke

Reifenrauch aktivieren:
/smoke

Benutze die Hupe, um mit Briefkästen zu schießen:
/postal



Zugegeben, dieser Beetle ist im Eimer...



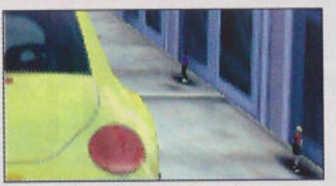
***/nodamage**: ...doch dank einer Schnellreparatur im Eingabefenster (dafür [STRG]+[ALT]+[SHIFT]+[F7] drücken)...*



...wird der Käfer wieder wie neu – nur der Lack behält seine Kratzer



***/big**: Über diese Riesenmutanten würde sogar Godzilla stolpern...*



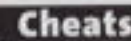
***/tiny**: ...diese Zwerge schnupft er dagegen eher aus Versehen ein*



***/postal**: Wer mit Briefkästen schießt, braucht für den Lacher nicht zu sorgen*

Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung

Drückt während des Spiels **[BACKSPACE]** und gebt im dann erscheinenden Eingabefenster einen der nachstehenden Cheats ein, um das entsprechende Schummel-Ergebnis zu erhalten:



Cheats

Als Queen Amidala spielen:
iamqueen

Als Qui-Gon Jinn spielen:
iamquigon

Als Panaka spielen:
iampanaka

Als Obi-Wan spielen:
iamobi

Bildschirm im Kinoformat:
beyond cinema

Grafik in der Ich-Perspektive:
naughty naughty

Gitterdraht-Ansicht:
perf

Gitterdraht-Menüs:
rex

Überkopf-Ansicht:
from above

Spielgeschwindigkeit verringern:
slowmo

Bilder pro Sekunde anzeigen:
fps

60 Bilder pro Sekunde:
60fps

Automatisch Gegner attackieren:
perfection

Credits anzeigen:
gurshick

Wabbelnde Grafik:
drop a beat

Selbstmord:
kill me now

Debug Modus:
oldcode

Alle Waffen mit voller Munition:
i like to cheat

Die 3. Waffe ist stärker:
happy

Geringerer Schwierigkeitsgrad:
i stink

Höherer Schwierigkeitsgrad:
i rule the world

Die Farbe der Force-Kraft ändert sich auf Rot:
but i feel so good

Volle Energie:
heal it up

„Die dunkle Bedrohung": Wer die Pods auch fliegen möchte, hält sich an LucasArts' „Star Wars Episode I: Racer"



***iamqueen**: Auch als Queen Amidala...*



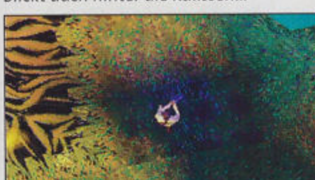
***iamquigon**: ...und Qui-Gon Jinn tretet Ihr der dunklen Bedrohung entgegen*



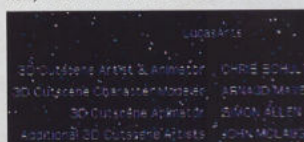
***naughty naughty**: Kleiner Perspektivenwechsel gefällig? No Problemo!*



***perf**: Ein gut ausgebildeter Jedi-Ritter blickt auch hinter die Kulissen...*



***from above**: ...und sollte eigentlich merken, wenn er von oben beobachtet wird!*



***gurshick**: Zwar nicht ganz so lange wie die im Film – aber die hier gezeigten Credits sind auch nicht ohne*



Okay. Nette Waffe. Nützlich...



***happy**: ...aber so richtig glücklich macht sie doch erst in dieser Ausbaustufe!*

Memmen-Modus aktiviert

***i stink**: Wenn die Gefahr zu groß für Dich ist, dann oute Dich selbst*

Du bist echt kraß Alder

***i rule the world**: Ist andererseits keine Herausforderung für Dich zu gewagt, so wirst Du kräftig für Deinen Mut gelobt!*



Ist der Widerstand der Anti-Widerständler auch noch so heftig...



***heal it up**: ...so greift doch immer wieder eine höhere Macht (nämlich Du) ein, um etwas Energie zu spendieren!*

Du wirst keine Cheats mehr benutzen!

Wenn das allerdings zu häufig vorkommt, wird Dir diese Macht entzogen (gilt auch für den „Alle Waffen"-Cheat!)

Text: Andreas von Lepel

Soul Reaver

Raziel und sein Schwert Soul Reaver sind ein unschlagbares Team. Doch die kniffligen Rätsel bereiten dem Helden Kopfschmerzen. Hier ist seine Aspirin!

Raziel ist toter als tot und fürchtet nicht einmal Kains Vampir-Schergen

Kain stellt sich Raziel zweimal zum Kampf

1. Melchiah

Deine erste Prüfung besteht darin, Melchiah zu neutralisieren. In seinen Clan-Bereich gelangst Du, indem Du Dich am Abgrund links hältst. Nach der Hüpfeinlage über den See vor Melchiahs Festung stehst Du der ersten kniffligen Stelle gegenüber. Hier gelangst Du an ein Gitter, das sich nicht öffnen lässt.

Wechsle darum einfach in die Spektralebene. Nun kannst Du links die Wand erklimmen, springst auf den nächsten Absatz und hebst den Stein eine Stufe höher. Diesen schiebst Du in die dafür vorgesehene Öffnung – und schon geht das obere Gitter auf.

Jetzt springst Du auf den noch höher gelegenen Balken und weiter auf eine der beiden Plattformen an der linken oder rechten Wand. Die Plattform senkt sich, und Du löst im Raum darunter Dein erstes kleines Steinblock-Rätsel. Aus der hinteren Öffnung entfernst Du einen Stein und beförderst ihn mithilfe der unten liegenden Brocken auf die andere Seite, wo Du ihn wieder einpasst.

Nun öffnet sich das untere Tor. Du steigst wieder nach oben, springst nun auf die hochgefahrene Plattform und von ihr auf den vorher unerreichbaren Absatz. Hier ist Eile geboten, da sich die Plattform senkt! Im nächsten winzigen Raum findest Du zwei aufeinander gestapelte Blöcke, die Du an der Stelle mit der Fackel „trennen“ kannst. Nun musst Du jeden richtig in eine Öffnung stoßen. Am See stapelst Du einfach den Block, den Du von der Klippe gestoßen hast, auf den bereits vorhandenen.

Vor dem Endkampf musst Du den Boden, auf dem der Kampf stattfinden soll, dreimal absenken:

1. Stufe: Fahre mit dem Fahrstuhl nach unten und drehe im Maschinenraum am Rad. Nun mußt Du die Kurbel betätigen, wieder Fahrstuhl fahren und oben am Hebel ziehen.

2. Stufe: Folge dem Gang unter die Plattform und ziehe an den vier Feuerblöcken, bis die Balken abbrennen.

3. Stufe: Schiebe die vier Feuerblöcke an die passenden Ecken der Plattform.

Der Kampf mit Melchiah

Um den bösen Bruder zu besiegen, lockst Du ihn zuerst in die zwei vergitterten Räume. Du kannst neben den Gittern über die Brüstung springen. Nun ziehst Du am Hebel, wartest, bis Melchiah unter dem Gitter ist, und lässt los. Dann lockst Du den Boss in den zentralen Käfig (auf die entgegengesetzte Seite stellen!) – nun flugs an der Kurbel drehen, und Dein Bruder ist erlöst!



Melchiah ist der erste Obermotz, dem Du Dich als Raziel stellen musst. Ihn besiegst Du, indem Du ihn zweimal mit Gittertoren pfählst und dann zermalmst



Im Gitterraum musst Du eine der Plattformen nach oben fahren



Muskelarbeit: Diese Blöcke gehören richtig herum in die Vertiefungen



Schiebe die Feuerblöcke in die Aussparungen der Plattform



Komm nur! Halte den Schalter, bis Melchiah unter dem Gitter ist!

2. Kain – Erster Kampf

Raziel sprintet nun in den Anfangsbereich zurück zu dem großen Gebäude, von dem all die Clanflaggen herabhängen. Stehst Du davor, siehst Du rechts ein Gitter, hinter dem ein Artefakt wartet. Gleite in der Spektralwelt durch das Gitter und bahne Dir den Weg in den Säulensaal. Hier tritt Dir zum ersten Mal der Oberbösewicht Kain entgegen. Mit dem allmächtigen Soul-Reaver-Schwert tritt er gegen Dich an.

Der nun folgende Kampf kann nervtötend sein, ist im Grunde aber leicht. Kain teleportiert sich zwischen drei Stellen im Raum hin und her und lädt den Soul Reaver auf, um Dich mit dem Blitz zu treffen. Dieser schickt Dich direkt in die Spektralebene. Alles, was Du tun musst: Triff Kain dreimal mit Deinen Klauen. Dazu renne einfach auf ihn zu und hoffe, dass Du schnell genug bist. Ist Kain erledigt, wechselst Du wieder in die Spektralwelt und bekommst den Soul Reaver.

Tipp: Hat Dich Kain getroffen, erledige die beiden Gegner in der Spektralebene. Aber sauge sie nicht auf! So bleiben sie „durchsichtig" und fliehen, wann immer Du zurückkommst.


Kain attackiert Dich schmerzhaft mit dem mächtigen Schwert Soul Reaver


Ist Dein Gebieter besiegt, findest Du auf der Spektralebene das Schwert

3. Die Stille Kathedrale

Bahne Dir nun den Weg zurück ins Trainingsgebiet. Dort, im Raum mit den vielen Säulen, wo Du das erste Mal die Spektralebene verlassen hast, befindet sich ein Gitter. Dahinter findest Du die Kathedrale, in der Dein Bruder Zephon herrscht. Betritt die verlassene Kirche, indem Du das Tor mit dem Schwert öffnest.

Im Innenhof ist wieder Dein Sprungkönnen gefragt. Bahne Dir den Weg in die Höhe, indem Du rechts vom Eingang auf eine Plattform springst, von dort aus über einen Torbogen, ein Dach und so weiter bis ganz nach oben.

Nun folge dem Weg, bis Du in einen Raum mit vielen Röhren kommst. Hier wechselst Du in die Spektralebene und kannst über die Röhren noch höher gelangen. Oben findest Du zwei Türen und einen Schalter. Aktiviere den Schalter und löse hinter der zweiten Tür das Block-Puzzle. Leg nun im anderen Raum den Schalter um und tritt, wieder draußen, auf die Plattformen, um sie festzuhaken. Jetzt kannst Du in die Grube springen und Deine Flügel entfalten.

Oben angelangt, musst Du als erstes die zwei Steinblock-Rätsel lösen. Dann läutest Du die Glocke im oberen Gang mit dem Soul Reaver, gleitest über den Abgrund auf die andere Seite und läutest die zweite Glocke, solange der Ton der ersten anhält. Ein Fenster zerspringt. Drehe nun an der Kurbel, wechsle sofort in die Spektralebene, spring durch das zerschlagene Fenster zur anderen Seite und gehe nun durch die Geheimtür.

Im weiteren Verlauf betrittst Du zwei Räume, in denen Du Belüftungsdeckel öffnen kannst. Im linken Raum öffnest Du die zwei der Kamera am nächsten liegenden Deckel, im rechten Raum die zwei von der Kamera entferntesten. Nun kannst Du wieder höher fliegen.

Im Schacht solltest Du als erstes die zwei Röhren umlegen. Später findest Du noch ein weiteres Röhrenstück, das umgelegt werden muss. Außerdem musst Du insgesamt drei Schalter bedienen. Ist dies geschehen, kannst Du über den Luftsprudler nach oben zu Zephon fliegen.

Der Kampf mit Zephon

Der Spinnenherr ist eher leicht zu besiegen. Jedesmal, wenn er mit seinen Beinen nach Dir schlägt, haust Du auf dasselbe. Nun lässt Zephon ein Ei heraus, welches Du Dir gleich schnappst. Entzünde es am Flammenwerfer und schleudere das brennende Ei zum Eigentümer zurück. Nach dem dritten Bratei gibt Zephon auf, und Du kannst ab sofort klettern.


Zephon ist riesig und überaus furchteinflößend. Aber er schlägt lediglich mit seinen Beinen nach Dir. Haue sie ihm ab und sammle das Ei auf!


In diesem Raum musst Du die beiden hinteren Lüftungsdeckel öffnen. Die fiesen Gegner kannst Du getrost überspringen und ignorieren


Entzünde den Kokon am Flammenwerfer des toten Soldaten


Dann schleuderst Du das flammende Rund insgesamt dreimal auf Zephon


Aus diesen drei Röhren muss Luft strömen, um Dich nach oben zu tragen


Denke bei aller Spannung daran, die drei Rohrstücke herunterzuklappen


Zephon ist besiegt, brennt lichterloh und hinterlässt Dir die Fähigkeit, an bestimmten Wänden emporzuklettern. So sind neue Bonus-Räume erreichbar

Text: Joachim Enderlin

4. Die Gruft der Serapham

Diesen Mini-Level erreichst Du aus der Halle der Säulen, in der Du den ersten Kampf gegen Kain gewonnen hast. Gegenüber des Throns findest Du auf der Innenseite einer Säule die passende Oberfläche für Deine scharfen Krallen. Klettere hier hinauf und folge dem Weg zur Gruft der Serapham, in der Du das Geheimnis Deiner Herkunft erfährst.

Ziehe im Inneren der Gruft einfach den Stein aus der Wand, und schon stehst Du zwischen den Särgen von Deinen Brüdern und sogar von Dir selbst. Wechselst Du nun in die Spektralwelt, tut sich ein Abgrund auf.

Jetzt triffst Du auf Morlock, einen Mini-Boss, den Du wie einen normalen Gegner angreifst. Er schlägt jedoch sehr stark zu und attackiert Dich mit seinen telekinetischen Schüssen. Bleibe immer in Bewegung und triff ihn mit dem Soul Reaver oder Deinen Krallen.

Ist Morlock benommen, hebst Du ihn hoch und lässt ihn im Wasser verbrutzeln. Als Belohnung gibt's die Telekinetik-Fähigkeit. Nun kannst Du Kraft-Projektile verschießen, die entfernte Gegenstände bewegen oder Feinde attackieren. Hältst Du dabei die Umschau-Tasten gedrückt, kannst Du genau zielen.

Um von der Plattform, auf der Du Morlock besiegt hast, weiter in die versunkene Abtei zu gelangen, benutzt Du diese Fähigkeit. Beschieße einfach den Block mit den Kreisen zweimal. Ein Durchgang tut sich auf.

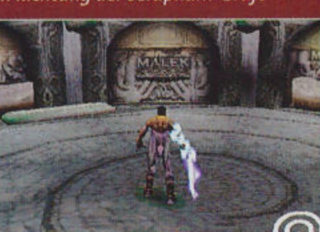
In der Hüpfeinlage, in der Du von Säule zu Säule springst, benutzt Du ebenfalls Dein Kraft-Projektil. Hier gilt es, einen Block, der Dir den Weg versperrt, von der letzten Säule zu schießen.

Im nächsten Raum, in dem Dich zwei sehr starke Gegner angreifen, findest Du einen Käfig. In diesem muss ein Stein bewegt werden, allerdings kannst Du das Gitter nur in der Spektralebene durchdringen. Also schießt Du von außen mit Deinen Kraft-Projektilen auf den Block und schiebst ihn so an die Wand.

Nun gelangst Du an einen breiten Fluss. Spring auf das Boot und besuche mal wieder die Spektralwelt. Das Heck des Bootes hat sich gehoben, und Du kannst von dort auf den Absatz springen. Öffne nun das Tor zum nächsten Level mit dem Soul Reaver.


Am hier gezeigten Pfeiler kletterst Du in Richtung der Serapham-Gruft


Schieß den Block von der Säule, um auf die andere Seite zu gelangen



An dieser Stelle tut sich in der Spektralwelt der Abgrund auf


Hier musst Du durch das Gitter den Steinblock an die Wand schieben

5. Versunkene Abtei

Das Reich Deines Bruders Rahab ist kaum mit Rätseln bedacht, dafür aber mit extrem kniffligen Hüpf-Einlagen gespickt. Bahne Dir zuerst den Weg in die Abtei. Dazu hältst Du Dich nach dem Eingang rechts und überspringst die Plattformen.

Schon erwarten Dich auch die ersten Gegner, die Dich beschießen und die Du dummerweise nicht mehr ins Wasser werfen kannst – sinnvoll sind Fackeln, Pfähle und Dein Schwert. Wer es eilig hat, kann sie auch geschickt umlaufen.

Bald kommst Du in eine große Halle mit Schachbrett-Fußboden. Sie liegt komplett unter Wasser. Hier läufst Du zur rechten Wand und springst dort auf einen Vorsprung. Spring noch einmal höher. Es wartet ein Warp-Punkt, mit dem Du in die Realwelt wechseln kannst.

Klettere dann die Wand hoch und spring über die Balken zum Ausgang, der auf der linken Seite liegt. Genaues Sprung-Timing ist hier gefragt, denn die Balken sind verdammt dünn.

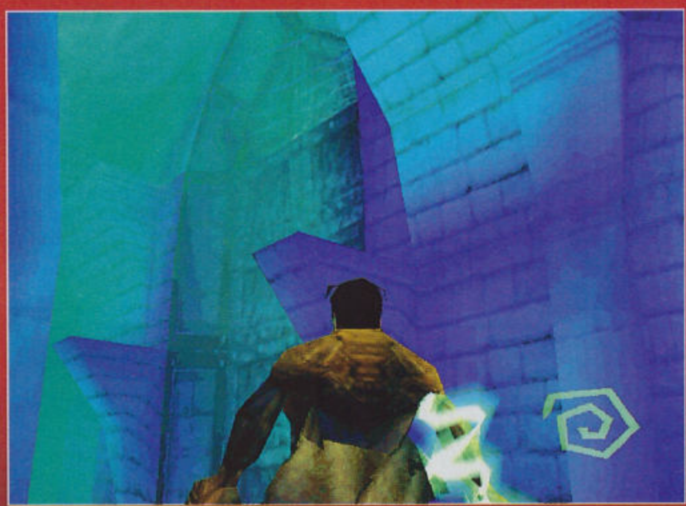
Hast Du diese haarige Stelle überwunden, folgst Du dem Gang, zerschießt das Fenster und hüpfst über die Gargoyle-Köpfe. Hier ist ebenfalls springerisches Können gefragt.

Vom äußersten Rand fliegst Du auf das Dach der Abtei und von dort aus zum Glockenturm. Jetzt musst Du die Glocke läuten, die Treppe hinablaufen, und schon erwartet Dich Rahab.

Der Kampf mit Rahab

Spring von einer Säule zur nächsten, bis Du über dem Wasser einen Warp-Punkt entdeckst. Wenn Du nun in die Realwelt wechselst, kommt Rahab auf Dich zugeschwommen. Der nachfolgende Kampf ist die Bezeichnung eigentlich nicht wert. Kümmere Dich nicht um Rahab, sondern konzentriere Dich auf die runden Fenster. Zerschieße jedes mit Deinen Telekinetik-Projektilen.

Diese Fertigkeit kannst Du übrigens auch angeschlagen, also ohne Soul Reaver, benutzen. Versuch einfach, möglichst genau zu zielen und nicht von der Plattform zu fallen. Auf die anderen Säulen zu springen, ist unnötig. Hast Du Rahab besiegt, erhältst Du endlich die Fähigkeit zu schwimmen.


An dieser Stelle springst Du im Schachbrettboden-Raum nach oben. Es warten zwei knifflige Hüpfsequenzen auf Dich


Rahab ist einer der leichtesten Gegner. Seine Angriffe sind eher schwach, sodass Du ihn komplett missachten kannst. Konzentriere Dich auf die Fenster


Gemein: Diese Sprungeinlage kann Ungeübte zur Weißglut treiben


Vom Dach der Abtei hüpfst Du in den Glockenturm, der zu Rahab führt


Auf die Fenster zielst Du am besten aus der „Umschau"-Perspektive


Das Licht strömt in den Turm, und der Oberbösewicht gibt auf

6. Dumah City

Dumahs Gefilde liegen ganz in der Nähe des großen Abgrunds, wo auch der Eingang zu Melchiahs Clan liegt. Hier suchst Du die kaputte Brücke, springst ins Wasser und von dort mit dem Power-Sprung an Land. Nun findest Du gegenüber von Dumahs Festung eine Säule, die Du erklettern kannst. Von oben fliegst Du direkt in den Innenhof.

Erforsche das Innere, bis Du einen großen Innenhof mit einem Käfig in der Mitte erreichst. Schiebe den Block innerhalb des Käfigs mit der Telekinetik-Fähigkeit auf die Seite, die dem Warp-Punkt gegenüberliegt. Nun kannst Du über diesen Block den Gang erreichen, der vorher nur in der Spektralwelt erreichbar war. Zieh dort den Block aus der Wand und spring über den Innenhof.

Im nächsten Raum musst Du die Steine sehr hoch stapeln. Du benötigst dabei Blöcke aus beiden Gruben. Im Ofenraum angekommen, drehe zuerst am Rad und bediene dann den Schalter. Eine Tür wird freigesprengt. Verlass den Raum durch die Tür hinter dem Schalter und benutze den Block, den Du findest, um im schon bekannten Käfig die gegenüberliegende Plattform zu erreichen. Staple beide Blöcke aufeinander.

Im nächsten Raum kannst Du in der Spektralwelt bis nach oben springen. Betätige dort den Schalter. Nun kannst Du über die Brücke weiter. Zieh im nächsten Gang den Block aus der Wand, spring über ihn nach oben und bahne Dir den Weg über die Säulen nach oben (Ebenenwechsel!). Von ganz oben kannst Du in das Gitter mit dem Obelisken springen und denselben umwerfen.

Der Kampf mit Dumah

Hast Du die Speere aus Dumahs Körper gezogen, musst Du ihn in den Ofenraum locken. Vergewissere Dich, dass Du den Weg dorthin kennst! Die Stampf-Attacken kannst Du unbeschadet überstehen, indem Du rechtzeitig springst und gleitest. Ist Dumah im Ofenraum, drehst Du wieder am Rad, drückst den Schalter und hast gewonnen.



Hast Du die Pfähle aus Dumahs Leib gezogen, tritt er Dir gegenüber. Halte immer Abstand und springe/gleite bei seinen lähmenden Stampfattacken



Spring hier ins Wasser und mit dem Power-Jump an die Kante



Den Steinblock im Käfig bewegst Du mit dem Telekinese-Kraft-Projektil



Dieser Block öffnet den Weg ins Innere des Obelisken-Käfigs



Dumah muss in den Ofenraum gelockt und dort geröstet werden

7. Hülle des Orakels

Viele Rätsel und fiese Gegner sind für den letzten Level bezeichnend. Du kommst in die Höhle, indem Du vor der Tür zu Dumahs Stadt weiterläufst, bis Du an eine große Sonnenuhr gelangst. Nutze hier die neue Einwickel-Fähigkeit.

Einmal in der Höhle, stehst Du vor einer großen Tür. Zu Deiner Linken ist ein Spalt in der Wand, den Du in der Spektralebene durchschreiten kannst. Hier „wickelst" Du wieder einen Schalter ein, und zwei Gänge werden geöffnet.

Das folgende Puzzle ist knifflig, aber machbar. Folge dem rechten Gang, zieh den linken Block aus der Wand und stoß ihn in den großen Raum. Nun platziere den anderen Stein in die Öffnung, aus der Du den ersten Block gezogen hast. Auf der anderen Seite holst Du den Block aus dem großen Raum und platzierst ihn in der „Z"-Öffnung. Gehe wieder auf die andere Seite, schiebe den Stein in die „O"-Öffnung, drehe am Schalter im Mittelraum und spring durch die Öffnung, um an das geöffnete Tor zu gelangen.

Bald kommst Du an eine Tür mit zwei Blöcken links und rechts. Diese schiebst Du per Telekinese in die Öffnungen. Im nächsten Raum drehst Du die Säulen mit dem „Gesicht" zur Mitte. Bald stehst Du vor dem Orakel – wickle einfach den Kochtopf ein! Stell die folgende Uhr auf Punkt Sechs, drehe dann die Farblinsen so, dass die gleiche Farbe wie der Block dahinter auf den Mittelpunkt des Raumes schaut. Die Doppellinsen stellst Du auf Rot und Blau. Dreh nun das Licht in der Mitte auf jede Linse! Eine Tür geht auf.

Im nächsten Raum musst Du mit drei Drehschaltern die Zeiger der Uhr einstellen. Die richtigen Symbole findest Du an der Wand.

Befreie nun die beiden Zahnräder von den Blöcken, klettere auf die Säule und besuche die Spektralebene. Bald kommst Du an einen extrem hohen Raum. Schieß die Steine durch die Gitter nach unten und löse dort das Block-Puzzle. Im nächsten Raum stellst Du die Symbole so ein, wie an der Wand im Eingangsbereich gezeichnet. Nun über die schwingenden Plattformen drei Schalter betätigen, und ab zum Endkampf!

Der Endkampf mit Kain

Kains Taktik ist die gleiche wie im ersten Kampf. Nach jedem Treffer mit Deinem Schwert steigt er aber eine Ebene höher. Stell Dich am besten in die Mitte des Raums, wo Dich eine Energiequelle stets heilt. Hast Du Kain dreimal erwischt, gibt's als Gratulation den Abspann.



Kain attackiert wieder mit Blitzen und springt nach jedem Deiner Treffer eine Ebene höher. Benutze zum Hinaufklettern auch die schrägen Säulen!



Der Eingang zur Höhle des Orakels: Wickle einfach die Sonnenuhr ein



Die Linsen musst Du so drehen, dass die passende Farbe zur Raummitte zeigt



Hast Du die Blöcke weggeschoben, drehen sich die Zahnräder wieder



Die Lösung fürs letzte Symbol-Rätsel findest Du am Eingang des Raumes



Teil 1

Das neuartige Spielsystem hat's in sich. Darum gibt es erst mal das nötige Grundwissen für SEED-Kadetten.

FINAL FANTASY VIII®

Kämpfe und Erfahrung

Das Wichtigste vorneweg: **Investiere keine Zeit in Kämpfe,** um die Levels der Partymitglieder aufzubauen! Die Stärke der Gegner richtet sich allein nach der Durchschnittsstärke Deiner Truppe, sodass Du aus den Kämpfen keine großen Vorteile erzielst. Konzentriere Dich (vor allem am Anfang) darauf, dass die **Guardians möglichst schnell neue Tricks lernen,** indem Du viele ‚kleine' Gegner besiegst, die wenig Erfahrungs- aber einige Ability-Punkte abwerfen (besonders geeignet: die Ifrit-Höhle).

Wer einem Gegner den Todesstreich versetzt, erhält einen **Bonus an Erfahrungspunkten.** Auch hier kann es praktisch sein, die Guardians bevorzugt zu behandeln. Übrigens: Auch für nur teilweise ausgefochtene Kämpfe gibt es Erfahrungspunkte. Wurde ein Gegner einige Male getroffen und Deine Gruppe flieht anschließend, erhält sie dafür trotzdem noch einige Erfahrungspunkte. Allerdings solltest Du nicht zu oft fliehen, da dies schlecht fürs Image ist und einige Nachteile haben kann, wie Du später noch erfahren wirst.

Noch ein kleiner Tipp am Wegesrand: Wenn Du Zufallskämpfen aus dem Weg gehen willst, bewege Dich bei Deinen Reisen auf der Weltkarte immer auf geteerten Straßen!

Grundwissen Guardian Forces

Die Guardian Forces (G.F. oder Guardians) gehören in der Welt von „FF VIII" zu Deinen **ständigen Begleitern**, denn ohne sie sind Deine Charaktere eigentlich ziemliche Dumpfbacken, die außer dem Einsatz ihrer Waffe nicht viel draufhaben. Die Hege und Pflege der mächtigen Guardians sowie ihr richtiger Einsatz will also gelernt sein!

Die Guardians verfügen über eine bestimmte **Palette an Fähigkeiten**, auch Abilities genannt. Jeder Guardian beginnt seine Karriere mit vier Grundfähigkeiten: „G.F", „Draw", „Zauber" und „Item". Dies sind sogenannte Kampfbefehle, die eine Figur im Kampf ausführen kann, nachdem sie mit einem Guardian ausgerüstet wurde. Und da geht der Ärger eigentlich schon los, denn es können einer Figur nur drei solche Kampfbefehle zugewiesen werden, die restlichen (Befehls-)Talente des Guardians liegen brach.

Die Grundfähigkeiten

Doch zunächst zu den Grundfähigkeiten: „Item" ermöglicht es einer Figur ganz einfach, während des Kampfes Gegenstände aus dem Inventar zu benutzen. Die Befehle „Draw" und „Zauber" beschäftigen sich mit dem Erwerb und Einsatz von Zaubersprüchen und werden im Abschnitt „Magie und mehr" (siehe rechts) noch genauer vorgestellt. „G.F." erlaubt während des Kampfes die Beschwörung des Guardians selbst – vergleichbar den Aufruf-Substanzen in „Final Fantasy VII".

Die Beschwörung

Bei der Beschwörung eines Guardians muss man einige Feinheiten beachten: Die meisten Guardians sind mit einem bestimmten Element gekoppelt, es bringt also normalerweise nichts, zum Beispiel Feuerspucker mit Ifrit zu bekämpfen.

Die Beschwörung eines Guardians dauert einige Zeit. Je enger jedoch die Freundschaft zwischen einem Guardian und seinem Träger ist (das wird im Statusfenster des Guardians für jedes Partymitglied angezeigt, 1000 bedeutet optimale Harmonie), desto schneller ist ein Guardian einsatzbereit. Die Sympathien kannst Du Dir allerdings auch schnell verscherzen, wenn Du einen Charakter mit mehreren Guardians ausrüstest!

Die eigentliche Ausrüstung ist dabei nicht das Problem – ihre allgemeinen Fähigkeiten stellen die Guardians gerne und vorbehaltlos zur Verfügung. Etwas kniffliger wird es aber, wenn Du mit der Beschwörung verschiedener gleichzeitig ausgerüsteter Guardians beginnst – und vor allem, wenn die Guardians dabei auch noch **gegensätzliche Elemente verkörpern:** Hast Du ein gutes Verhältnis zu Shiva aufgebaut und beginnst danach, verstärkt mit Ifrit zu arbeiten, so sinkt Dein Ansehen bei Shiva ganz enorm, und die Beschwörungszeiten verlängern sich entsprechend!

Achtung, Tauschgeschäft

Während der Beschwörungsphase **werden die Hitpoints von Guardian und Beschwörer ausgetauscht:** Wenn Squall gerade Shiva beschwört und in dieser Zeit angegriffen wird, so erleidet Shiva den Schaden. Die umgekehrte Richtung gilt allerdings nicht ganz: Wenn in dieser Zeit ein Heilzauber ausgesprochen wird, heilt dieser Zauber nicht den Guardian, sondern den Beschwörer – Guardians benötigen für ihre Heilung spezielle Items!

Levelaufstieg & Ability

Guardians sammeln auf doppelte Weise Erfahrung: Sie sammeln, ähnlich wie die Charaktere, Erfahrungspunkte für den Levelaufstieg. Allerdings beeinflusst ein Levelaufstieg nur die Hitpoints der Guardians. Zur Entwicklung neuer Fähigkeiten müssen sie sogenannte Ability-Punkte (AP) sammeln.

Jede Figur kann mit mehreren Guardians ausgerüstet werden. In diesem Fall müssen sich die Guardians jedoch die Erfahrungspunkte teilen (nicht aber die Ability-Punkte!). Mit anderen Worten: Ihr Levelaufstieg verlangsamt sich, nicht jedoch das Lerntempo neuer Fähigkeiten.

Die neuen Fähigkeiten unterscheiden sich von Guardian zu Guardian und fallen in verschiedene Kategorien.

Die Reihenfolge, in der die Fähigkeiten gelernt werden, bestimmt das Programm normalerweise automatisch. Du kannst – und solltest – den Lehrplan jedoch von Hand beeinflussen, da die Vorgaben nicht immer Deinen Bedürfnissen entsprechen (So solltest Du beispielsweise jeden ‚Neuzugang' erst einmal den Befehl „Anfeuern" lernen lassen – mit 10 AP nicht sonderlich zeitintensiv, dafür aber extrem praktisch!).

Die richtige Auswahl der Kampfbefehle kann ziemlich nervenaufreibend werden. Die folgenden Tipps können Dir das Leben aber etwas erleichtern:

- In der Anfangsphase kannst Du Dir sowieso keine teuren Gegenstände leisten, also verzichte getrost auf den Befehl „Item".
- Achte immer darauf, dass zumindest ein Partymitglied mit „Draw" ausgerüstet ist, damit neue Gegner oder Bosse untersucht werden können.

Magie und mehr

Das Magiesystem von „FF VIII" verlangt ein bisschen Umgewöhnung: Es gibt keine Magiepunkte mehr, stattdessen müssen sich die Figuren die benötigte **Magie primär von ihren Gegnern holen.** Dazu dient der „Draw"-Befehl, der jedoch erst bei einem ausgerüsteten Guardian aktiv wird.

Aktivierst Du dann während des Kampfes „Draw", so wird dem Gegner eine variable Anzahl des gewählten Zauberspruchs entzogen. Diese Sprüche können für die spätere Verwendung gelagert oder direkt angewendet werden. Für den späteren Einsatz von Magie ist der Befehl „Zauber" zuständig, der ebenfalls nur über einen Guardian zugänglich ist.

Jeder Gegner besitzt ein Repertoire an Zaubersprüchen. Dir unbekannte Sprüche erscheinen als Fragezeichen. Du solltest es Dir auf jeden Fall zur Angewohnheit machen, beim ersten Kontakt mit einem neuen Gegner (oder Boss) zu **schauen, was er zu bieten hat.**

Der Magievorrat der Gegner ist übrigens unbegrenzt: Wenn Du genügend Geduld mitbringst, kannst Du also Deine Party durch nur einen einzelnen Gegner mit dem **Maximum von 100 Exemplaren des entsprechenden Spruches je Magieart und Mitglied** ausrüsten.

Neben dem „Draw"-Befehl gibt es noch andere Wege, um an Zaubersprüche zu kommen. Überall in der Welt finden sich sogenannte **Draw-Punkte,** an denen Du ebenfalls Magie ‚saugen' kannst. Du erkennst diese Stellen normalerweise als mehr oder weniger auffällige **violette Wirbel.** Leider sind die Quellen nicht ganz so spendabel, da immer nur ein Partymitglied seine Vorräte auffrischen kann. Doch **erneuern sich die Quellen in bestimmten Zeiträumen,** also solltest Du an bekannten Stellen immer wieder mal vorbeischauen.

Im weiteren Verlauf entwickeln zudem die Guardians besondere Fähigkeiten, mit denen sie bestimmte Gegenstände (oder Spielkarten) in Zaubersprüche umwandeln können. Experimentiere also immer fleißig!

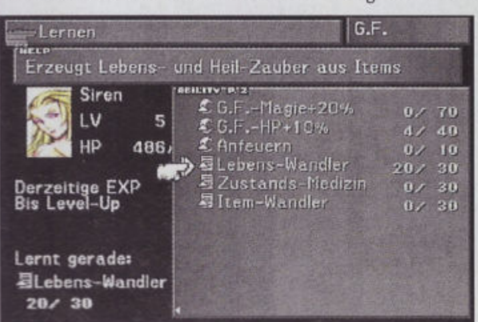
Es ist natürlich relativ zeitaufwendig, sich auf diese Weise seinen Magievorrat aufzustocken, doch die Mühe lohnt sich. Denn nicht nur der Einsatz, sondern (und insbesondere!) **der Besitz von Magie lohnt sich,** wie Du im folgenden Abschnitt „Statusverbesserung durch Koppelung" genauer erfahren wirst.



Draw-Punkte finden sich oft an den ungewöhnlichsten Stellen. Manche sind auch unsichtbar, aber dann kann ein Guardian mit der Wünschelrute weiterhelfen!



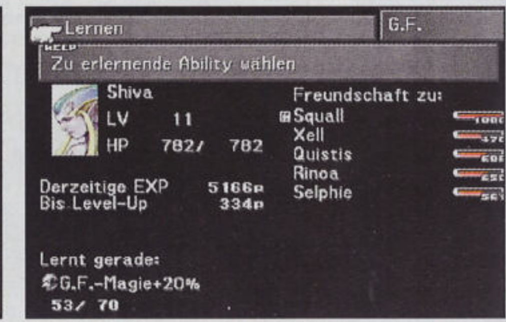
Überprüfe jeden neuen Gegner: Eventuell hat er unbekannte Zaubersprüche zu bieten!



Bereits gesammelte Ability-Points gehen nicht verloren, wenn Du zwischendurch das Lernthema wechselst!



Sobald der Guardian eine Fähigkeit gelernt hat, können Steigerungen dieser Fähigkeit verfügbar werden



Je näher der Freundschaftswert (r.) bei 1000 liegt, desto schneller kann eine Figur einen Guardian beschwören!

Statusverbesserungen durch Koppelung

Da es Waffen und Rüstungen im traditionellen Sinn nicht mehr gibt, musst Du auf andere Weise für eine Verbesserung der Statuswerte Deiner Party sorgen.

Eine wichtige Rolle spielen hier die Guardians, die gleich auf **zwei Arten für Statusverbesserungen** sorgen können, vorausgesetzt, sie haben die entsprechenden Abilities bereits gelernt. Überprüfe also immer die möglichen Fähigkeiten eines neu erworbenen Guardians und plane seinen Lernfortschritt nach Deinen Bedürfnissen.

Koppeln in der Theorie...

Die erste Methode, mit der Guardians auf die Charakterwerte Einfluss nehmen, besteht in der **direkten prozentualen Verbesserung bestimmter Werte** durch einfaches ‚Ausrüsten' des Guardians. Zusätzlich können ausgerüstete Guardians auch noch die **Koppelung bestimmter Charakterwerte an bestimmte Magien** erlauben. Für die Praxis heißt das: Wenn ein bestimmter Wert mit einer Magie gekoppelt wird, so erhöht sich ein bestimmter Charakterwert (beispielsweise die Angriffsstärke) um eine bestimmte Anzahl von Punkten. Die Erhöhung hängt dabei von diesen drei Faktoren ab:

- **Die Art der Magie:** Einige Zauber eignen sich für bestimmte Charakterwerte besser als andere. Es ist natürlich möglich, den Verteidigungswert mit einem Angriffszauber (zum Beispiel „Feuer") zu koppeln, Heilzauber (beispielsweise „Vita") liefern bei der Koppelung mit der Verteidigung jedoch wesentlich bessere Resultate.
- **Die Stärke der Magie:** Schwächere Zauber einer Kategorie liefern logischerweise geringere Verbesserungen als stärkere. Mit „Medica" lassen sich also bessere Verteidigungswerte erzielen als mit „Vita".
- **Die verfügbare Magie:** Je mehr „Einheiten" einer Magie verfügbar sind (also den Gegnern abgezogen wurde), desto höher fällt die Verbesserung aus. Also sorgen zum Beispiel 100 „Feuer"-Zauber für mehr Stärkepunkte als 50 davon.

...und in der Praxis...

Diese Verbesserungen betreffen nicht nur die primären Charakterattribute wie Stärke, Verteidigung oder Hitpoints. Sie betreffen auch die Anfälligkeit gegen bestimmte Arten von Angriffen oder zusätzlichen Schaden durch Angriffe mit einem bestimmten Element.

Insgesamt kannst Du (je nach Fähigkeiten des Guardians) **auf bis zu drei Bildschirmseiten Magien koppeln,** indem Du während der Zuweisung mit den Richtungstasten zwischen diesen Seiten wechselst (die Werte, denen Du Zauber zuweisen kannst, werden dabei hervorgehoben). Auf der ersten Seite befinden sich die schon vorgestellten **primären Charakterwerte.**

Seite 2 ist für **elementare Angriffe und Verteidigung** zuständig. Bei einem elementaren Angriff verursacht Deine Waffe zusätzlichen Schaden einer bestimmten Art, wenn sie mit einer bestimmten Art von Magie gekoppelt ist.

Dabei ist der Begriff „Element" nicht zu eng zu begrenzen: Dass man Feuergegnern mit einem gekoppelten Eiszauber eiskalt eins auswischen kann, dürfte auf der Hand liegen. Doch falls Dir einige untote Zombies das Leben schwer machen sollten, kannst Du sie durchaus mit einem gekoppelten Heilzauber schocken!

In umgekehrter Richtung funktioniert die elementare Verteidigung: Durch die hiermit gekoppelten Magien verringerst Du den Schaden, den Deine Party durch bestimmte magische Angriffe erleidet. Je höher der Prozentsatz, desto besser bist Du gegen Angriffe geschützt. Übersteigt der Wert 100 Prozent, so absorbierst Du die entsprechenden Schäden vollständig und wirst vielleicht sogar noch geheilt!

Bildschirmseite 3 ist für **Statuszauber** zuständig. Hier kannst Du durch Koppelungen festlegen, ob Deine Gegner durch einen Treffer mit der Gunblade vergiftet oder gelähmt werden sollen oder ob Du Dich gegen Angriffe durch Zauber wie „Stumm" oder „Schlaf" schützen willst.

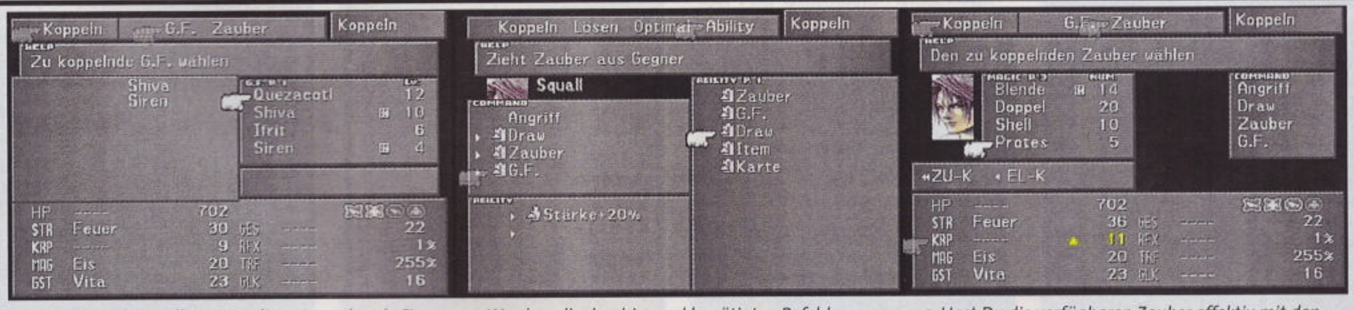
...oder automatisch

Normalerweise kannst Du Dich auf die **Automatik-Funktion** der Magiekopplung recht gut verlassen: Sie sorgt auf alle Fälle für eine optimale Verbesserung der Werte.

Je nach Situation kann es allerdings natürlich auch sinnvoll sein, gewisse Feinabstimmungen selbst vorzunehmen. Wenn Du beispielsweise durch ein Gebiet marschierst, in dem überwiegend mit Feuer kämpfende Gegner lauern, solltest Du natürlich sinnvollerweise darauf verzichten, die ansonsten lieb gewonnenen Feuermagien mit Deinem Angriff zu koppeln. Verwende stattdessen lieber Eiszauber für Elementarangriffe und benutze die Feuerzauber für die Elementarverteidigung.

Vergiss niemals, dass sämtliche **Werteverbesserungen, die durch Koppelung von Zaubern entstanden sind, von der Anzahl der gelagerten Zaubersprüche abhängen:** Setzt Du während der Kämpfe gekoppelte Zauber ein, so ‚verzauberst' Du nach und nach alle gewonnenen Vorteile.

Darum kann es ganz hilfreich sein, ältere und auch schwächere Zauber aufzubewahren: Ein paar mehr Stärkepunkte oder eine 50-prozentige Verteidigung gegen bestimmte Elementarangriffe durch 100 mühevoll angesammelte schwache Zauber, über die sich die aktuellen Gegner höchstens totlachen würden – das ist allemal besser als gar nichts!



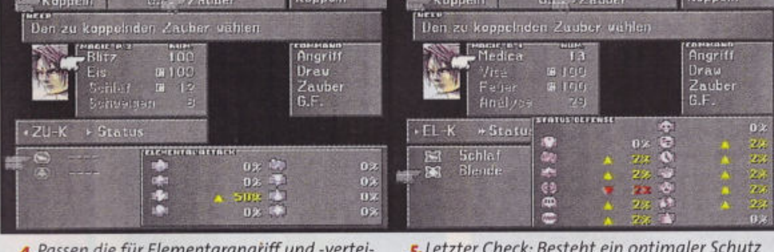
1. Unbedingt kontrollieren: Ist die entsprechende Figur mit wenigstens einem Guardian ausgerüstet?

2. Wurden alle der dringend benötigten Befehls- und Charakter-Abilities sinnvoll zugewiesen?

3. Hast Du die verfügbaren Zauber effektiv mit den dazu passenden Charakterwerten gekoppelt?

Checkliste für die Guardians

Bei jeder Änderung der Partyzusammenstellung solltest Du überprüfen, ob jedes Partymitglied mit einem geeigneten Guardian ausgerüstet ist und ob die Zauber wunsch- und situationsgerecht gekoppelt wurden. Die bebilderte Checkliste zeigt Dir, was Du in jedem der Kopplungsbildschirme unbedingt beachten solltest.



4. Passen die für Elementarangriff und -verteidigung gekoppelten Zauber zu den Gegnern?

5. Letzter Check: Besteht ein optimaler Schutz gegen statusverändernde Angriffe?

STEIGT EIN! IN DER NÄCHSTEN SCREENFUN BEGINNT DIE KOMPLETTLÖSUNG...

Text: Michael Anton

Asterix

Für die Levelauswahl haltet Ihr bei der Sprachauswahl △ gedrückt, und betätigt nacheinander die Tasten ↑→↓←←↓→↑. Der Satz „Cheat Mode Active" erscheint und bestätigt die Eingabe. Startet nun ein neues Spiel, um in das Cheat-Menü zu gelangen.



Haltet hier △ gedrückt und gebt dann die Kombination ↑→↓←←↓→↑ ein

Juchhee, Cheatrix Asterix!

Nach Start eines neuen Spiels kommt Ihr in das Levelauswahl-Menü...



...und tobt Euch gleich an Fässern...



...oder mehr oder minder hilflosen Römern aus (den Rekord im Weitwurf hält natürlich Schwergewicht Obelix!)

Croc 2

„Croc 2": Kommt mit, es gibt neue Abenteuer!

Vorspeise – 100 Bonus-Kristalle

Haltet im Hauptmenü L1 und drückt dann nacheinander ◻◻○↓←→←→. Haltet Ihr nun während des Spiels R2 und betätigt ◻, so bekommt Ihr jeweils 100 Kristalle. Damit könnt Ihr Euch beim Händler problemlos mit Zusatzleben und anderen hilfreichen Gegenständen eindecken!

Hauptgericht – das Cheat-Menü

Haltet im Hauptmenü L1 und drückt nacheinander △←→←→◻↑↑←○. Betätigt nun einfach während des Spiels R2 und L2 gleichzeitig, um das Cheat-Menü hervorzulocken.



Gebt beide Cheats im Hauptmenü ein

Haltet Ihr dann im Spiel R2 und betätigt noch die Taste ◻ dazu...

...so steigert Ihr Euer Vermögen um jeweils 100 der hübschen Klunker

Mit R2 + L2 dagegen könnt Ihr im ausführlichen Cheat-Menü an den verschiedenen Gegenständen schrauben...

...oder in einen beliebigen Level hüpfen

So freut sich der Tourist über einen frühen Blick aufs malerische Inka-Dorf

KKND Krossfire

Bei den Passcodes für einzelne Missionen ließen sich die Designer von verschiedensten Filmen inspirieren – erkennt Ihr, von welchen?

Passcodes Kampagne 1

Evolutionäre

Die Kanonen von Navaho:
HHQQQ4

Der Kaninchenbau:
HUQQQI

Die sieben Samurai:
HDQQQS

Die Vögel:
HLQQQZ

Enge Beziehung:
IQQQHZ

Geleitschutz:
IVQQUZ

Flammender Sonntag:
IAQQGZ

Mauern des Jenseits:
IGQHGZ

Das Ende der Symmetriker:
ILQHLZ

Dammbruch:
IQQQHZ

Rückeroberung des Turms:
JUQFLZ

Luftherrschaft:
JDQ6LZ

Operation Pfannkuchen:
JCH6LZ

Auf zur Verschrottung:
JKU6LZ

Alle Serie 9 vernichtet:
KVG6LZ

Alle Überlebende vernichtet:
K8GLLZ

Passcodes Kampagne 2

Überlebende

Die große Flucht:
DTSQSB

Technik der Welt:
DUSQSI

Kamikaze-Kommando:
DBSQSS

Himmelfahrtskommando:
DJSQSZ

Untergangsstimmung:
ESSQSZ

Roboter surfen nicht:
ETSQUZ

Der Konvoi:
EOSQHZ

Stoßtrupp nach Avalon:
ENSQJZ

Schmelzt die Roboter ein:
EJSHJZ

Einsatz schwerer Waffen:
FGSUJZ

Wer zuerst kommt...:
FISGJZ

Sonderflug der Con-Air:
F3SLJZ

Zweimal ist keinmal:
FNGLJZ

Nieder mit den Mutanten:
GSULJZ

Alle Evolutionäre vernichtet:
G1HLJZ

Passcodes Kampagne 3

Serie 9

Jagd auf Wühlmäuse:
L41Q14

Alarmstufe purpur:
LI1Q1L

Checkpoint Charlie:
LQ1Q1Q

Highway zur Hölle:
LZ1Q1Z

Die Brücke Fallen Anheim:
M11Q4Z

Der Ringelreihen:
MB1QIZ

Früchte des Zorns:
MP1QQZ

Die Haue-Lagune:
M91QZZ

Mutanten Off Line:
MZ1HZZ

Die Mauern von Jerich-Oh:
N41UZZ

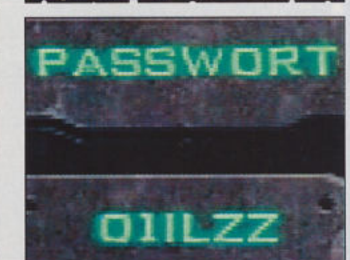
Inseln im Strom:
NN1GZZ

Menschen am Fluss:
NF1LZZ

Witterung der Morgenluft:
N94LZZ

Überlebende Go Home:
O1ILZZ

Alle Überlebende vernichtet:
OJQLZZ



O1ILZZ: Mit dem richtigen Passcode...



...schickt Ihr in der letzten Mission die überlebenden Gegner nach Hause und übernehmt die komplette Karte

Das versteckte Cheat-Menü

Wer sich nicht mit den Passcodes den ganzen Spaß nehmen will und nur ein bisschen Hilfe braucht, der geht am besten folgendermaßen vor:

Drückt im Spiel die Tasten L1 + L2 + R1 + R2 und betätigt START. Wählt dann die Option „Passwort anzeigen"...



...und drückt hier ← ○ □ → ×



Es erscheint der Menüpunkt „Cheats"...



...in dem Ihr verschiedene Einstellungen für frustrierte Feldherren findet


Stört Euch etwa der schwarze „Nebel des Krieges" oder der Ölmangel?


Alles kein Problem, mit 50.000 Öleinheiten und einem aufgeklärten Spielfeld lässt sich viel umsichtiger handeln!



Das simple „Beenden" einer Mission bringt wenig Ruhm...

...aber dafür den filmischen Abschluss eines siegreichen Kampfes

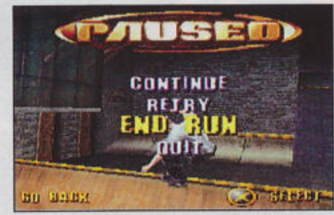
Tony Hawk's Skateboarding

Alle Strecken im Übungsmodus

Beginnt ein neues Spiel und pausiert es. Haltet L1 und drückt nacheinander □ ↑ ← ↑ ○ △. Das Pausen-Menü wackelt kurz zur Bestätigung. Beendet das Rennen und wählt einen neuen Level. Nun kann eine beliebige Strecke ausgewählt werden.

Der Riesen(brumm)schädel

Beginnt ein neues Spiel und pausiert es. Haltet L1 und drückt nacheinander ← ↑ × ↓ ↑ ×. Das Pausen-Menü wackelt kurz zur Bestätigung. Beendet das Rennen und wählt einen neuen Level – in dem Euer Skater seinen Ballonschädel spazieren fährt.



Haltet in der Pause L1, gebt □ ↑ ← ↑ ○ △ ein und beendet den Level



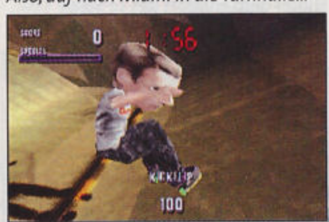
Anschließend wählt Ihr SELECT LEVEL...



...und wählt Eure Wunschstrecke, obwohl die einzelnen Kurse auch weiterhin als gesperrt gekennzeichnet sind



Also, auf nach Miami in die Turnhalle...



...in der Ihr nach Eingabe des zweiten Pausencheats (L1 halten, dann ← ↑ × ↓ ↑ ×, Level beenden und neu starten) stolz Euren Wasserkopf zeigt

V-Rally 2

Startet ein neues Spiel und benutzt die aufgeführten Namen für Eure Piloten, damit schaltet Ihr die entsprechende Cheat-Funktion frei. Um die versteckten Strecken dann zu befahren, startet Ihr anschließend den ersten Kurs der Korsika-Strecke im „Time Trial"-Modus.

Cheats

Motorenleistung verdoppeln:
LDN

Die Autos springen weiter:
FLY

Versteckte Strecke Nr. 1:
CBLC

Versteckte Strecke Nr. 2:
CBLCA

Versteckte Strecke Nr. 3:
CBLCB

Versteckte Strecke Nr. 4:
CBLCC

Versteckte Strecke Nr. 5:
CBLCD



LDN: Der Tacho zeigt's – dieser Wagen wurde gewaltig getunt!



CBLC: Mit diesem Pilotennamen...



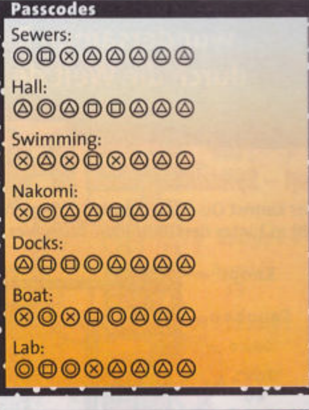
...geht Ihr ins Zeitfahren...



...und wählt dann den ersten Korsika-Kurs aus – hinter dem sich allerdings...


...die erste versteckte Strecke verbirgt!

Virus – It is aware



Passcodes

Sewers:
○ □ × △ △ △ △ △

Hall:
△ ○ △ □ □ △ △ △

Swimming:
× △ × □ × △ △ △

Nakomi:
× ○ △ △ □ △ △ △

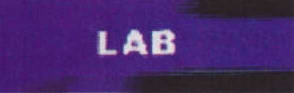
Docks:
△ □ □ ○ △ △ △ △

Boat:
× ○ × □ ○ △ △ △

Lab:
○ □ ○ × △ △ △ △



○ □ ○ × △ △ △ △: Dieser Code...



...schaltet das Labor frei...


...in dem es vor Mutationen nur so wimmelt – Augen zu und durch!

Cheats zu „V-Rally 2" findet Ihr übrigens auch in der SCREENFUN 10/99



Text: Andreas von Lepel

Shadow Man

Teil 2

Willkommen zum zweiten Teil der wundersamen Reise des Schattenmannes durch die Welt der Lebenden und der Toten.

Karte 10: Spielzimmer

Asyl – Spielzimmer

Hier kannst Du erst einmal fünf Seelen erwerben → Shadowlevel 6. Weitere drei gibt es hinter den Blutfällen. Auch hier gilt es, einen **Körperspreizer** zu finden.

Knopf
Tauchen
Knopf
Luke
Govi 40
Knopf
Knopf
Govi 41
Govi 37
Seilknopf
Seil
Govi 36
Govi 42
Knopf
Govi 39
Govi 71
Körper-spreizer
Govi 38
Lava
Tauchen
Govi 35
Govi 70

Weiter-tauchen
Wasser
Schloss
Hebel
Schloss
Tauchen
Tor (tauchen)
Springen

In dieser Halle befinden sich zwei der dunklen Seelen im oberen Stockwerk

Die Vorrichtung dient der Produktion von äußerst unangenehmen Zeitgenossen

Die Govi in diesem Saal werden mit starker Feuerkraft vor Dir geschützt

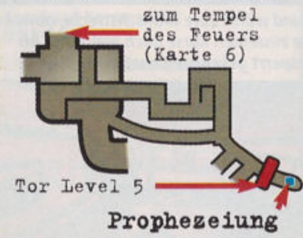


Wenn Mike wieder eine dunkle Seele in sich aufnimmt, erwartet Dich ein farbenfrohes Schauspiel

Karte 11: Tempel des Feuers

Tempel des Feuers

Von den Pfaden der Schatten kommend, musst Du zum Tor (Level 5). Dort wartet das **Flambeau** auf Dich.



Das Flambeau öffnet mit Feuerkraft die ledernen Tore mit den Flammen darauf

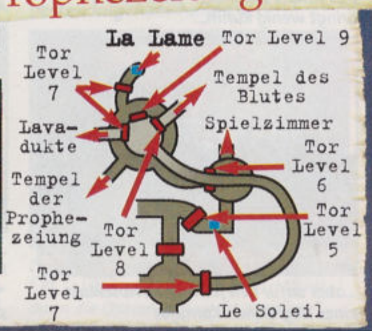
Karte 12: Prophezeiungsraum

Pfade der Schatten – Prophezeiungsraum

Hinter dem Fundort des Le Soleil steht ein Tor (Level 6). Folge dem Pfad zum Tempel der Prophezeiung.



In der nächsten Grotte musst Du über die Brücke zum Prophezeiungstempel



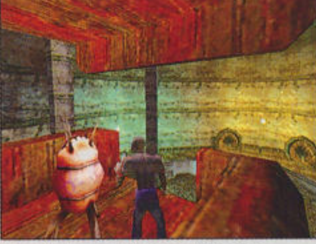
Karte 13: Tempel der Prophezeiung

Tempel der Prophezeiung (Marcher)

Durchquere den ganzen Tempel und sammle unterwegs vier Seelen auf. Aktiviere die Blutfälle und erhalte eine Seele. Sammle dann über die Blutfälle drei weitere Seelen. Mit dem Baton-Teleporter kommst Du an eine weitere Seele heran → Shadowlevel 7. Besorge Dir das zweite Tattoo und greife über die Lava laufend zu den nächsten drei Seelen. Hinter dem Tor (Level 7) am Eingang des Tempels gibt es das **Marteau** zu erbeuten.



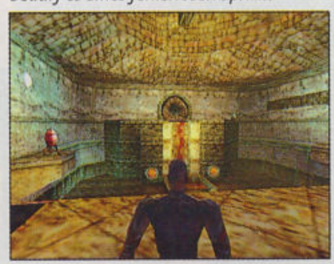
Über den aktivierten Blutfall gelangst Du leicht an die freigesetzte Seele



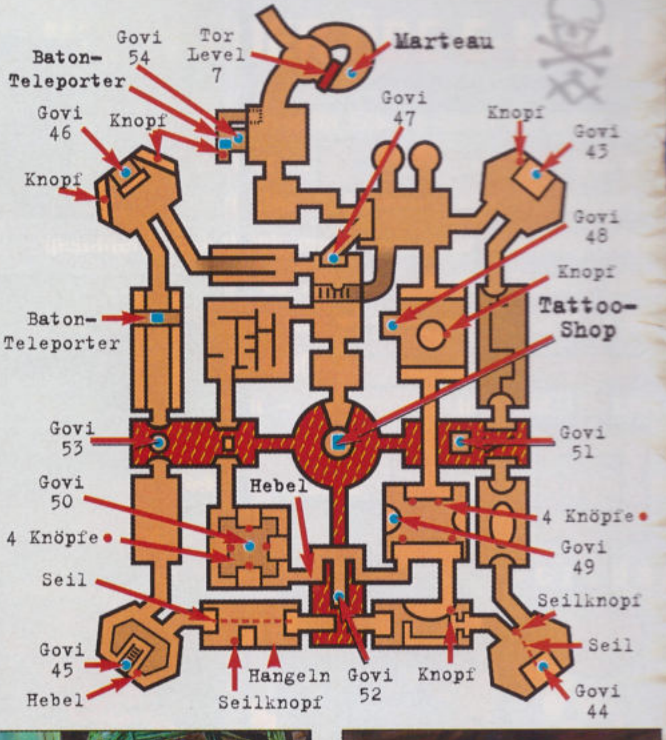
Um die Rutschbahn zu erklimmen, bedarf es eines fehlerlosen Sprints



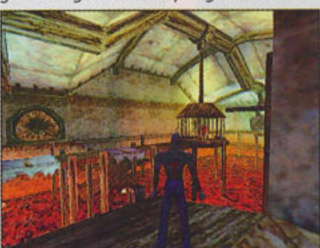
Mit Hilfe des Schalters an der Säule kann der Kletterarm gedreht werden



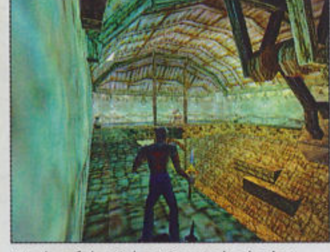
In diesem Raum wird eine Runde Hangeln und geschicktes Springen erwartet



So billig, nämlich zum Nulltarif, bekommst Du coole Tattoos sonst nicht



Fahr an dem Hebel hinunter und spurte dann die Schräge hinauf zum Govi



Nach erfolgreichen Sprungkaskaden benutzt Du den Teleporter und gelangst...

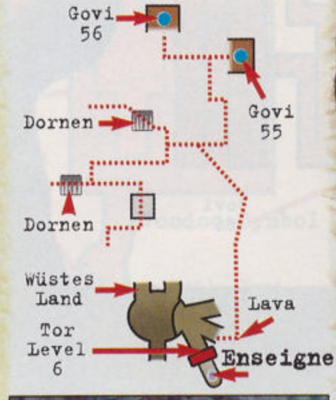


...zu dem am Anfang des Levels sichtbaren Versteck einer dunklen Seele

Karte 14: Tempel des Lebens

Tempel des Lebens

Über die Lava gelangst Du an zwei Seelen und den Eingang zum Wüsten Land von den Schattenpfaden aus. Dort erwartet Dich das **Enseigne**.





Die zwei dunklen Seelen aus dem Tempel des Lebens sind schnell besorgt...



...denn sie liegen relativ dicht beieinander, getrennt nur durch ein Stück Lava

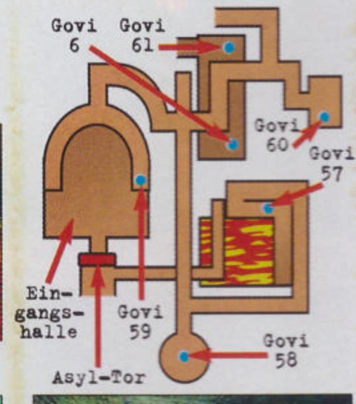


Hinter diesem Tor der Stufe 6 findest Du das Flammenschild als Schutzwaffe

Karte 15: Tempel des Feuers

Asyl – Tor

Über den rechten Pfad vor dem Tor kommst Du an fünf weitere Seelen heran.





Der Rundlauf durch den Asyleingang beginnt mit dem Govi in der Lavahalle



Die Eingangshalle mit der Seele im zweiten Stock kennst Du von früher



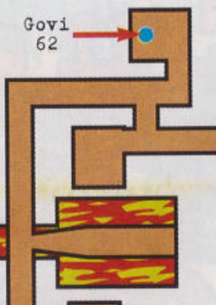
Auch dieses höher gelegene Govi lag schon einmal in Deinem Blickwinkel

Text und Karten: Joachim Enderlin

Karte 16: Kathedrale des Schmerzes

Asyl – Kathedrale des Schmerzes

Lass Dich in das Lava-Loch fallen. Du erreichst ein geheimes Areal und findest dort eine Seele.



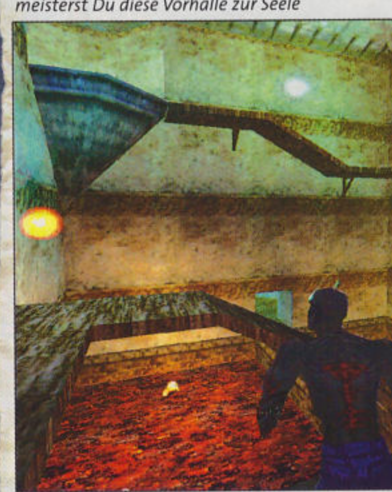


In den Tiefen der Katakomben wartet die Überraschung

Karte 17: Tempel des Feuers



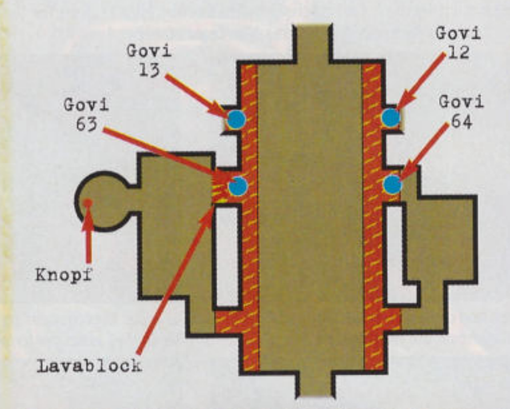
Durch gezieltes Ballern und etwas Springen meisterst Du diese Vorhalle zur Seele



Nur ein paar Schwestern aus der Flugschule erschweren das Erklimmen der Planken...

Tempel des Feuers (Toucher)

Lass Dich in der Halle mit den zwei unerreichbaren Govi (63, 64) auf den Lavaboden fallen. So sind sie zum Einsammeln bereit.



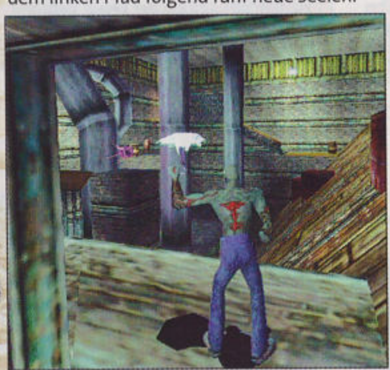


...die direkt zur zweiten an dieser Stelle erhältlichen Seele führen. Damit ist dieser Saal des Feuertempels von den Govi gereinigt

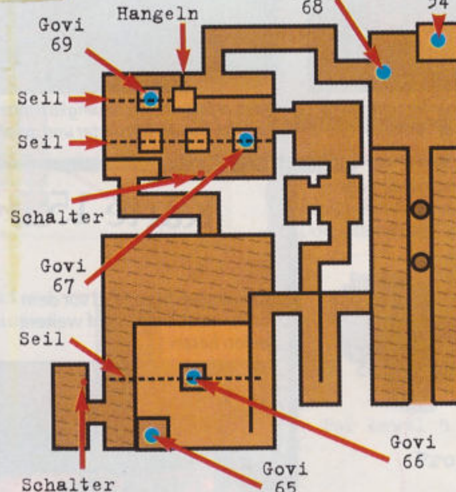
Karte 18: Käfigpfade

Asyl – Käfigpfade

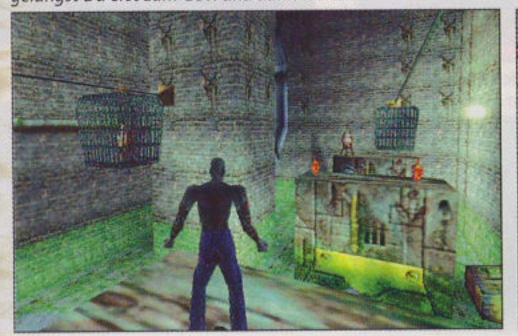
Lass Dich auf die Lava fallen und besorge Dir dem linken Pfad folgend fünf neue Seelen.



Über die Schräglifte auf der rechten Seite gelangst Du erst zum Govi und dann weiter



Die Voodoo-Priesterin steht im Mittelpunkt des Dunkelheits-Rituals



Die erste Seele ist von hier aus schon in Sprungweite, zur zweiten muss von der anderen Seite hingehangelt werden



In diesem Raum hast Du schon früher eine Seele kassiert, jetzt ist die damals unerreichbare an der Reihe

Karte 19: Bayou Paradis

Asyl – Spielzimmer
Geh zum Kerker mit dem Lava-Absatz. Von dem Geheimgang aus holst Du zuerst eine Seele und erledigst dann den Giganten, der auch noch eine Seele in seinem Inneren verbirgt (siehe Karte 10). Dazu kannst Du Dich in dessen Unterschlupf stellen und munter schießen (Ausweichen nicht vergessen).

Pfade der Schatten – Prophezeiungsraum
Hinter einem Tor (Level 7) findest Du das dritte Stück des l'Eclipser: **La Lame** (siehe Karte 12). Begib Dich mit dem ganzen Satz Zubehör zu Nettie.

Bayou Paradis – Louisiana
Nach dem Vollzug des Rituals sammelst Du sieben Seelen und zusätzlich auch noch die **Pumpgun** im Level ein. Die siebte Seele erreichst Du über den Baton-Teleporter neben der Kirche.



Über den Geheimgang hinter der Lava geht's zum vorletzten Spielzimmer-Govi



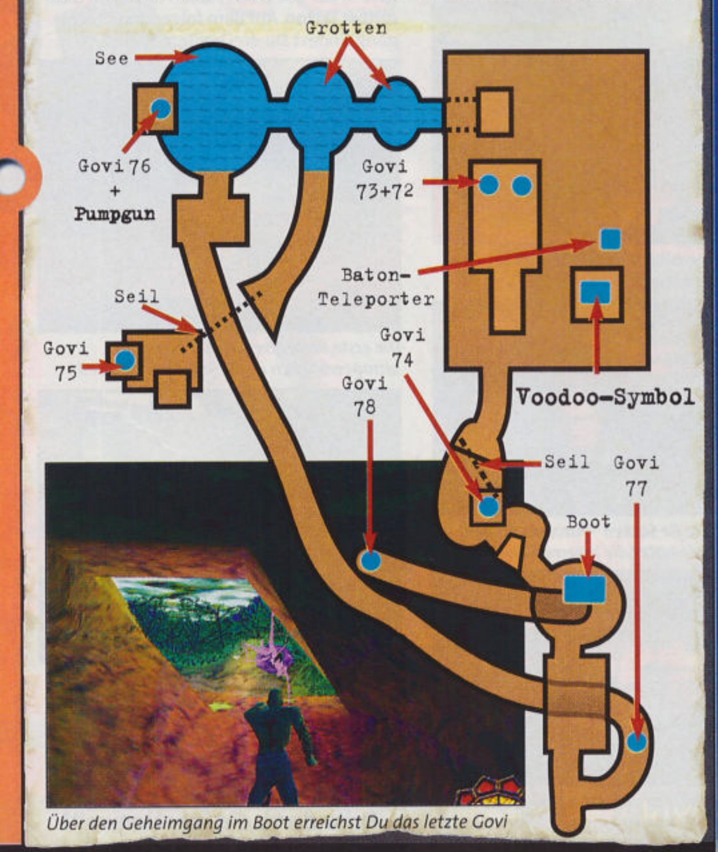
Endlich ist das dritte Teil des l'Eclipser gefunden – Zeit für ein magisches Ritual



Die Hütte im See verbirgt eine Seele und eine Pumpgun für die echte Welt



Nettie ist vorerst hinüber, dafür brauchen die Seelen in der Kirche keine Zusatzarbeit



Über den Geheimgang im Boot erreichst Du das letzte Govi

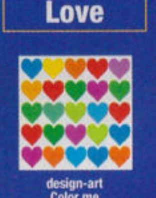
e c@rds Ritter SPORT
KLICK & SCHICK

NIE WIEDER ÖDE E-MAILS

Liebe Grüße gibt's an jeder Ecke, e-cards auf jeder Website, ... aber das hier ist neu: Bei RITTER SPORT gibt's ab sofort die schrillsten e-cards – von Top-Kreativen gestaltet, quadratisch, witzig und absolut außergewöhnlich! Für alle, die zu den bewegenden Themen LOVE, FUN, SORRY, HURRAH was zu sagen haben, heißt es deshalb: Ab ins Netz – rauf auf die RITTER SPORT Website – e-cards auswählen – verschicken und mit entscheiden, welche der vielen verrückten e-cards prämiert werden! Klick & schick auf www.ritter-sport.de

Sag's mit diesen e-cards:

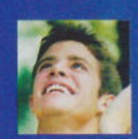
Love | Fun | Sorry | Hurrah


design-art
Color me


Maren Antoni
Stars



Reiko Schneider
Blümchen


Michael Wyrsch
Oh wunderbar


Michael Wyrsch
Love & Harmonie



Hedda Kortekamp
Elvis



Marcus Göttl
So sorry



design-art
Wirklich




Tim Nonner
Digital enemies No.1

Reiko Schneider
Freundesgruss



design-art
Never ending story



Marcus Göttl
back again



Reiko Scheider
Love No.1



Martin Sachse
Martin Sachse


Michael Wyrsch
Bitte,bitte



design-art
B.E.S.



Marcus Göttl
see you soon



Warren Laine
moshi moshi



Tim Nonner
chat with a flower



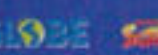
Reiko Schneider
himmelhochjauchzend

www.ritter-sport.de










Pfade der Schatten – Prophezeiungsraum

Auf der Plattform mit den drei Toren (Level 7, 8 und 9 (siehe Karte 12) nimm das 7er.



Das linke Tor auf der reichlich ausgestatteten Plattform soll hier Deine erste Wahl sein



Wieder zur Lava zurück, kannst Du auf dem Nebenweg den Raum gegenüber besuchen



Das etwas andere Karussell bringt Dich über den Lavasee zur nächsten dunklen Seele

Asyl – Lavadukte

Hier findest Du zuerst drei Seelen und dann über die Lava zwei weitere.



Die Wege über die Lava führen Dich zuerst zu diesem extrem heimeligen Plätzchen



Gleich noch einmal über die Lava, und die dritte Seele steht zum Abschuss frei

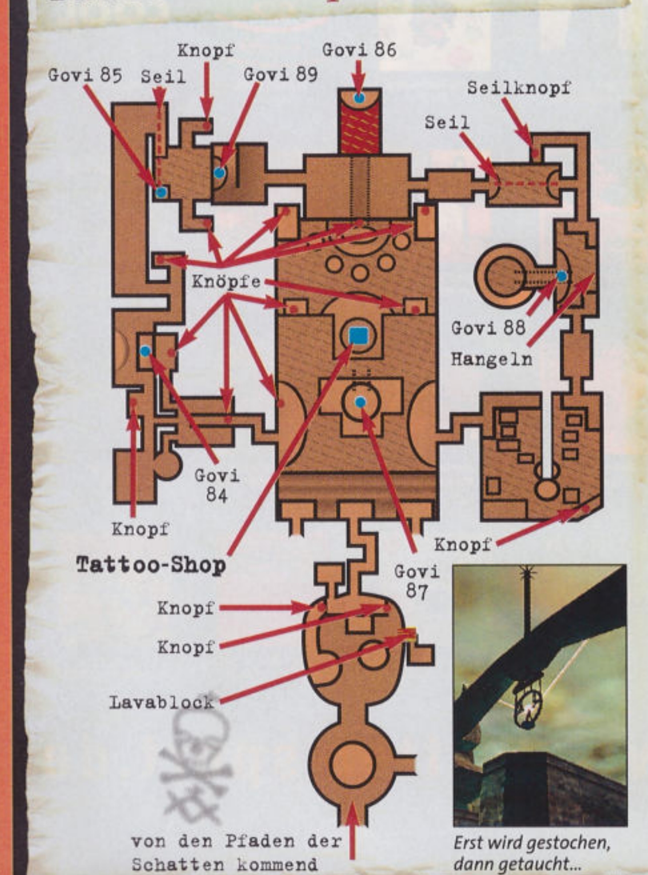


Ein Blick aus luftiger Höhe macht den nötigen Sprungweg zum letzten Govi klar

Karte 20: Lavadukte

Sprungwand
Govi 83
Govi 82
Schalter
Schalter
Schalter
Govi 79
Lava
Govi 80
Schloss
Govi 81

Karte 21: Tempel des Blutes



Erst wird gestochen, dann getaucht...

Pfade der Schatten – Prophezeiungsraum

Gehe dieses Mal durch das 8er Tor.



Ein erster Überblick über den zentralen Kessel sorgt für den nötigen Durchblick



Nach dem „Heiße Socken"-Parcours an den Sicheln vorbei wartet die lederne Belohnung



...und schon ist eine weitere dunkle Seele in den persönlichen Fundus aufgenommen

Tempel des Blutes (Nager)

Sammle drei Seelen: eine im Vorbeigehen, eine über einen Blutfall und eine über die Lava in der zentralen Halle. Hole dann Dein **drittes Tattoo**. Auf dem folgenden Tauchgang findest Du drei weitere Seelen.



Die erste Seele erreichst Du hier ganz ultragewöhnlich über ein gespanntes Seil



Die fünf Knöpfe an den Seiten des Kessels senken den Tattoo-Lift auf die richtige Höhe

In der nächsten SCREENFUN bewältigt der Shadow Man den dritten und letzten Teil seiner Reise durch die Schattenwelt!

NINTENDO 64

Star Wars-Episode I: Racer

Für den Mega-Cheat benötigt Ihr zwei unbenutzte Speicherblöcke, wobei einer davon der vierte sein muß. Wählt nun den anderen freien Slot aus. Haltet bei der Namenseingabe Ⓩ gedrückt und gebt **RRTANGENT** ein, indem Ihr jeden Buchstaben mit Ⓛ bestätigt. Wählt abschließend „End" und drückt Ⓛ gefolgt von Ⓑ.

Benutzt nun den gleichen Speicherstand nochmal und gebt wie oben beschrieben den Namen **ABACUS** ein, drückt aber abschließend Ⓛ und Ⓐ. Es erscheint ein kleines OK am unteren linken Bildschirmrand, wenn Ihr alles richtig gemacht habt.

Geht zurück zum Startbildschirm und drückt C▶. Die Schrift „ALL PODS, TRACKS UNLOCKED!!!" erscheint. Startet ein neues Turnier, im vierten Slot wurde ein Speicherstand namens DBG angelegt. Wählt diesen aus, Ihr könnt jetzt alle Strecken und Rennfahrer auswählen, inklusive der Bonus-Charaktere Jinn Reeso und Cy Yunga!

Zusätzlich könnt Ihr, indem Ihr ein laufendes Rennen pausiert und ↑←↓→ drückt, in den dann erscheinenden Cheats-Optionen verschiedene Einstellungen ändern.



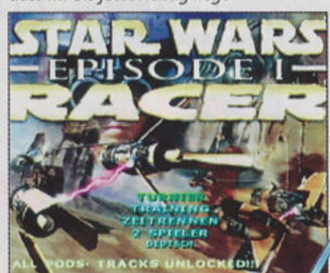
RRTANGENT: Gebt den ersten Spielernamen wie im Text beschrieben ein...



ABACUS: ...den zweiten Namen ebenso



Das freundliche „OK" bestätigt Euch, dass Ihr bis jetzt richtig liegt



Zurück im Startbild drückt Ihr C▶



Nach Start eines neuen Turniers findet Ihr jetzt im 4. Speicherslot den Spielstand DBG – wählt ihn aus



Ab jetzt sind alle Turniere...



...mit all ihren Strecken freigeschaltet



Für weitere Schummeleien drückt Ihr in einer Spielpause die Tasten ↑←↓→...



...Ihr könnt nun viele Parameter des Spiels (Unverwundbarkeit u. a.) in dem Debug-Menü verändern

Vigilante 8

Gebt die nachstehenden Codes als Passwörter im Optionsmenü ein:

Cheats

Alle Charaktere und Levels:
JTBT7CFD1LRMGW

Gleiche Autos im Mehrspieler-Modus möglich:
MIX_MATCH_CARS

Verbesserte Abfangraketen:
MISSILE_ATTACK

Unsterblich:
LIVING_FOREVER

Schneller feuernde Waffen:
FIRE_NO_LIMITS

Geringere Schwerkraft:
A_MOON_GETAWAY

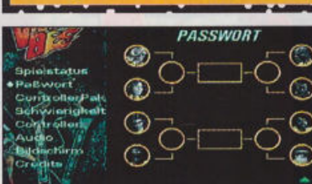
Keine Gegner:
POPULATION_OUT

Zeitlupen-Modus:
GO_REALLY_SLOW

Experten-Modus:
I_AM_TOUGH_GUY

Levelauswahl:
LEVEL_SHORTCUT

Alle Endsequenzen hintereinander:
LONG_SLIDESHOW



JTBT7CFD1LRMGW: Das Super-Passwort...



...bringt Leben in die noch karge Level- und Charakterlandschaft



Ab jetzt geht's zum Sightseeing in jedes beliebige Operationsgebiet...



...und das auch noch als Alien...


...das sich mal so richtig austoben will!


LONG_SLIDESHOW: Wählt Ihr nach diesem Cheat eine beliebige Endsequenz aus, so werden alle gezeigt



MIX_MATCH_CARS: Damit bei Zweispieler-Schlachten die Chancen gleich verteilt sind, könnt Ihr jetzt identische Charaktere und Fahrzeuge auswählen

Die fünf aufsammelbaren Waffen haben jeweils zwei zusätzliche Angriffsmöglichkeiten, die durch bestimmte Tastenkombinationen aktiviert werden. Im nachfolgenden Kasten findet Ihr die geheimen, nicht in der Anleitung genannten Kombis:

Kombis

Abfangraketen – Kombi Leuchtköder (braucht zwei Raketen, die Raketen Eurer Feinde und deren Spezialangriffe folgen jetzt Euren Raketen und treffen nicht mehr den Wagen):
↑↑↓, Maschinengewehr

Turboraketen – Kombi Stampede (feuert 1-5 Raketen gleichzeitig):
↑↑↑, Maschinengewehr

Makromörser – Kombi Salto Mortale (der von Euch anvisierte Wagen wird vom Boden weggesprengt und landet auf dem Dach):
↓↓↓, Maschinengewehr

K.O.-Kanone – Kombi Prellbock (braucht zwei Ladungen, wirft bei einem Treffer den Gegner zurück):
↓↑↓, Maschinengewehr

Straßenminen – Kombi Multiplex (legt 1-6 Minen auf einmal ab):
←→↑, Maschinengewehr


***↓↓↓, Maschinengewehr**: Zuerst braucht Ihr den Makromörser und zwei Ladungen – und schon zappelt Euer Gegner wie eine umgekippte Schildkröte!*


„Vigilante 8" gibt's auch auf Playstation. PC-Freunde dieses Genres spielen „Interstate 76"

Battleship

Passcodes

Mission 2: **QYBGTK**	Mission 26: **BCSQBV**
Mission 3: **QWJGTM**	Mission 27: **BDVQJQ**
Mission 4: **GKPQZP**	Mission 28: **YYFGPK**
Mission 5: **QRKGTD**	Mission 29: **BJRQZN**
Mission 6: **QPDGYM**	Mission 30: **TRGGTD**
Mission 7: **QQLGTD**	Mission 31: **JDNQJQ**
Mission 8: **QXFGTL**	Mission 32: **TXBGTL**
Mission 9: **QNMGTK**	Mission 33: **ZKTQKP**
Mission 10: **NPGGYM**	Mission 34: **ZHPQCW**
Mission 11: **NXHGTL**	Mission 35: **JCXQJV**
Mission 12: **NQBGYD**	Mission 36: **TVDGTL**
Mission 13: **NQZGPD**	Mission 37: **TTLGPB**
Mission 14: **NNCGYK**	Mission 38: **JZWQKX**
Mission 15: **HJXQCN**	Mission 39: **JMRQCQ**
Mission 16: **NYDGTK**	Mission 40: **PXGGTL**
Mission 17: **NWLGTM**	Mission 41: **CHNQBW**
Mission 18: **NTFGTB**	Mission 42: **CGYQJS**
Mission 19: **NRMGTD**	Mission 43: **CDTQZQ**
Mission 20: **BBQQBP**	Mission 44: **CBPQBP**
Mission 21: **YPHGTM**	Mission 45: **CMXQCQ**
Mission 22: **YRBGTD**	Mission 46: **CKSQJP**
Mission 23: **YRZGXD**	Mission 47: **CLVQZV**
Mission 24: **YQCGTD**	Mission 48: **PPFGYM**
Mission 25: **YSKGPC**	Ending: **PQMGTD**

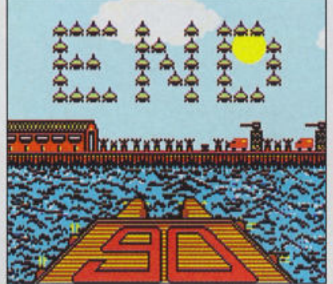


PPFGYM: Dieser Passcode...

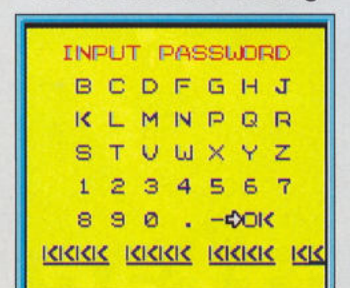


...bringt Euch zur letzten Mission...


...in der die Badewanne schon so mit Schiffen zugestellt ist, dass es schwierig wird, nicht zu treffen (22 von 64 Feldern sind besetzt, Ihr habt also bei jedem Schuss eine Trefferquote von 34 Prozent)!


Nachdem Euer Gegner endgültig baden gegangen ist (oder Ihr den Passcode ***PQMGTD*** *angewendet habt) kommt der Abspann mit vielen kleinen Helikoptern*

Black Bass Lure Fishing



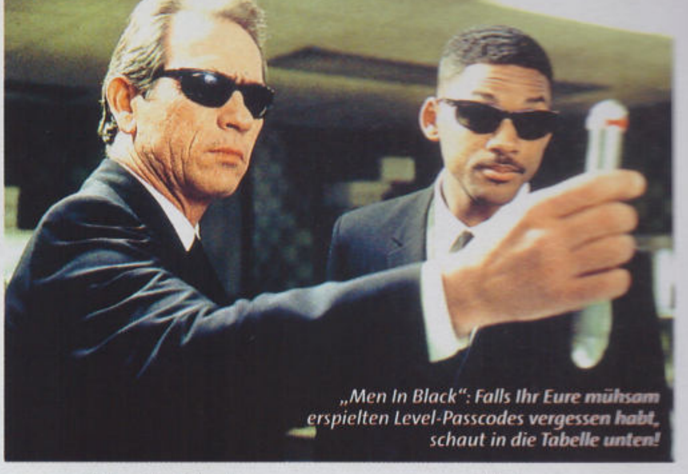
Gebt Ihr für jeden Buchstaben ein ***K*** *ein...*



...so könnt Ihr Euch nach Wahl eines (der nun zahlreich vorhandenen) Köders...



...auf spannende Kämpfe mit den häufig beißenden Fischen gefasst machen!


„Men In Black": Falls Ihr Eure mühsam erspielten Level-Passcodes vergessen habt, schaut in die Tabelle unten!

Men In Black

Passcodes & Cheats

Passcodes

Level 2: **2710**	Level 4: **0309**	Level 6: **3107**
Level 3: **1807**	Level 5: **2705**	

Cheats

Levelsprung (in der Spielpause mit SELECT aktivieren): **2409**

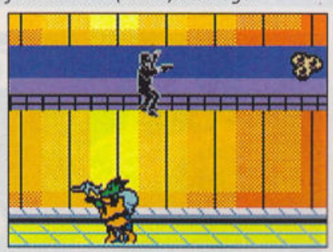
Agent kann fliegen (im Spiel mit SELECT und Richtungstasten): **0601**



0601: *Der eingegebene Flug-Cheat...*



...wird zwar auf dem Display mit einem fetten ERROR (Fehler) bestätigt...


...funktioniert aber trotzdem: Haltet SELECT gedrückt und fliegt mit den Richtungstasten über den Köpfen der Aliens


3107: *Im letzten Level werden die aggressiven Außerirdischen immer mächtiger – die Pistole ist leider oft machtlos!*

Mulan

Passcodes

Level 2: **JSFPW**	Level 5: **RVCNJ**
Level 3: **QGHXB**	Level 6: **PGDSH**
Level 4: **TZDML**	



„Mulan", der fernöstlich angehauchte Zeichentrick-Erfolg von Disney, schaffte sofort den Sprung auf den – ebenfalls fernöstlichen Erfolg – Game Boy



JSFPW: *Mit diesem Passcode...*


...geht es direkt in die heiße Phase: Mulan will Chang warnen, aber er glaubt ihr nicht. Deswegen...


...läuft sie in den Palast und versucht, einen Weg aufs Dach zu finden!

Text: Andreas von Lepel

SO FUNKTIONIERT EIN MD-Rekorder

MiniDisc-Rekorder starten durch: Die Winzlinge bieten dank digitaler Technik fast CD-Qualität sowie hohen Bedien- und Tragekomfort.

Display

● Jeder MiniDisc-Rekorder verfügt über ein LC-Display. Es zeigt an, wie viel Saft die Batterie hat, ob eine MiniDisc (MD) eingelegt ist, und wie es um die Lauf- oder Restspielzeit einer bespielbaren MD steht.
● Beim Abspielen einer MD erfährst Du hier auch, welcher Titel (der Name oder die Nummer) gerade abgespielt wird, und die Dauer des Titels.
● Nimmst Du Musik oder Daten auf, erscheint das entsprechende Symbol.

Laser

● Ähnlich wie bei CD-Rekordern wird die MiniDisc von einem Laser ausgelesen. Er ist auch für das Beschreiben von bespielbaren MDs zuständig.
● Beim Bespielen erwärmt der Laser die magneto-optische Beschichtung der MiniDisc. Je nach Ausrichtung der Daten (1 oder 0) entstehen unterschiedliche Ausrichtungen des Lichts. Beim Abspielen der MD liest der selbe Laser, aber mit gedrosselter Energie, die Daten aus.

Bedienelemente

● Jeder MD-Rekorder bietet die klassischen Bedientasten und Regler eines tragbaren Aufnahmegeräts. Dazu gehören der Aufnahme-Knopf (hier rot) und die Tasten für Abspielen, Pause, Stopp, Vorwärts- und Rückwärtslauf. Je nach Modell kann die Lautstärke per „Volume"-Tasten oder Drehrad verändert werden.
● Bessere Geräte verfügen über eine „Hold"-Taste oder einen Schieberegler, mit dem alle Bedienelemente verriegelt werden. So kann man das Gerät nicht versehentlich einschalten und schont die Batterien oder Akkus.

Ein- und Ausgänge

● Die meisten Geräte bieten neben einer Klinkenbuchse für die Kopfhörer auch je einen Anschluss für ein Mikrofon und einen optischen (digitalen) Eingang. Über diesen kann man digitale Audiodaten vom PC (nur bei einer Soundkarte mit optischem Ausgang) oder anderen digitalen Soundquellen auf die MiniDisc aufspielen.
● In wenigen Fällen verfügen die MD-Rekorder auch über einen optischen Ausgang.

MiniDisc

● Eine MiniDisc (MD) besitzt einen Durchmesser von 6,4 cm. Sie sieht aus wie eine kleine Version einer goldenen CD.
● Die MD steckt grundsätzlich in einer Schutzhülle aus Plastik. Deren Abmessungen: 7 cm x 6,75 cm x 0,5 cm.
● Auf eine MD passen rund 140 MByte im Datenmodus oder 160 MByte im Musikmodus. Das entspricht einer Abspieldauer von zirka 74 Minuten.
● Eine bespielbare MD kann bis zu einer Million mal wiederbespielt werden.



INFO

Jede Menge Hightech auf kleinstem Raum

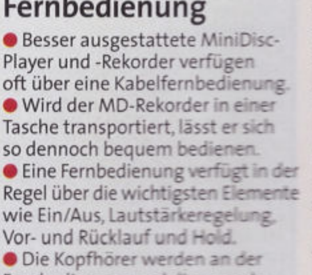
MiniDisc-Player und -Rekorder gibt es schon seit einigen Jahren. Doch konnten sie ihre Stärken zunächst praktisch nur in professionellen Einsatzgebieten wie Forschung und Medizin beweisen. Der Grund: Es gab sie nur in kleinen Stückzahlen, und der Preis war enorm hoch. Noch im vergangenen Jahr kostete ein MiniDisc-Rekorder locker 1000 Mark und mehr. Für MiniDiscs zahlte man über 20 Mark das Stück.

Heute gibt es MD-Player schon ab etwa 250 Mark. Etwas ältere Rekorder werden bereits ab rund 300 Mark angeboten. Und der Preis für die beschreibbaren MiniDiscs ist auf 2 bis 3 Mark gesunken.

Folgendes bietet die Technik eines MD-Rekorders: Die MiniDisc ist ähnlich wie eine CD aufgebaut. Sie ist in so genannte Cluster aufgeteilt. Ein Cluster ist die kleinste Einheit für das Beschreiben einer MiniDisc. In jeden Cluster passen 2 Sekunden Stereosound oder 4 Sekunden Analogsound. Obwohl auf eine ganze MD „nur" 160 MByte Audiodaten passen, kann man auf den Winzling rund 74 Minuten Musik spielen, genau so viel wie auf eine CD (650 MByte).

Möglich macht das eine Erfindung von Sony: das Datenreduktionsverfahren ATRAC (Adaptive Transform Acoustic Coding). Dabei werden die Dateien unter anderem nach den psychoakustischen Effekten und dem Hörschwelleneffekt überprüft. Der Mensch kann weder extrem hohe Töne hören noch sehr tiefe. Das ATRAC-Verfahren sucht also nur die Toninformationen aus, die das menschliche Ohr auch wirklich hören kann und speichert diese auf MD. Durch dieses Sparverfahren wird die Datenfülle abgespeckt – die Soundqualität ist aber nur minimal geringer als bei der CD.

Fernbedienung



● Besser ausgestattete MiniDisc-Player und -Rekorder verfügen oft über eine Kabelfernbedienung.
● Wird der MD-Rekorder in einer Tasche transportiert, lässt er sich so dennoch bequem bedienen.
● Eine Fernbedienung verfügt in der Regel über die wichtigsten Elemente wie Ein/Aus, Lautstärkeregelung, Vor- und Rücklauf und Hold.
● Die Kopfhörer werden an der Fernbedienung und diese an der Kopfhörerbuchse angeschlossen. Somit verlängert sich automatisch das teilweise knapp bemessene Kopfhörerkabel.

Text: Ulrike Goreßen · Illustrationen: Horst Kolodziejczyk

MD oder elfmal digitaler Supersound

5 MiniDisc-Rekorder im Test:

Musik-Porties werden immer leistungsstärker und günstiger. Ganz besonders beliebt: MiniDisc- und MP3-Player. Sie sind sich auch ähnlich – doch nur auf den ersten Blick. Ihre Stärken und Schwächen unterscheiden sich.

- JVC XM-R70SL
- Kenwood DMC-J7R
- Panasonic SJ-MR100
- Sharp MD-MS721H
- Sony MZ-R55

INFO

So haben wir getestet

MP3-Player

- Das PC-Testsystem für die Übertragung der Daten wurde mit einem Intel Celeron 300A und 128 MB DRAM ausgestattet.
- Es wurden immer die selben drei Musikstücke teils mit tiefen Bässen in der gleichen Qualität aufgespielt.
- Jede Speicherkarte wurde jeweils dreimal bespielt. Aus den drei gewonnenen Übertragungszeiten ermittelten wir die durchschnittliche Zeit. Ausnahme: Der Digital-Dream-Player wurde über einen Handheld-PC bespielt, da er als einziger CompactFlash-Karten einsetzt und in der Grundausstattung kein Adapter beiliegt.
- Der Klang der Player wurde mit Original- und weiteren hochwertigen Ohrhörern getestet sowie auf hochwertigen PC-Lautsprechern. Bewertet wurden die Klangtreue sowie die maximale Lautstärke (Original-Ohrhörer).
- Wichtig ist auch die Bedienung. Hier wurde vor allem Wert auf die Tastenqualität und den Druckpunkt der Tasten gelegt.

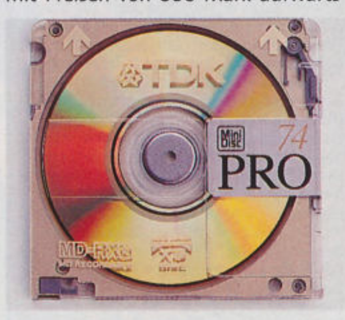
MD-Rekorder

- Die MD-Rekorder wurden vor der Inbetriebnahme mit einer handelsüblichen Test-CD eingepegelt.
- Pro Player wurden je zwei MiniDiscs in Echtzeit überspielt. Das Musikspektrum reichte von Pop über Klassik bis Techno, um ein weites Klangfeld zu bekommen. Verglichen wurden dann die Original-tracks mit den MD-Aufnahmen.
- Getestet wurden die Player hinsichtlich der Klangtreue und der gerätespezifischen Funktionen zur Klangregulierung.
- Der Zwischenspeicher aller Geräte wurde einem Praxistest (10 Minuten Joggen, 15 Minuten Mountainbiken) unterzogen.
- Bewertet wurden auch die Bedienung der Tasten und der Fernbedienungen sowie die Verarbeitung der Gehäuse.

Digitaler Sound ist angesagt. Kleine Digitalos wie MD-(MiniDisc-) (1) oder MP3-Player (2) laufen dem tragbaren Kassettenrekorder und sogar CD-Porties nach und nach den Rang ab. Für die neue digitale Generation spricht viel: mehr Komfort, kompakteres Format, unempfindlicher gegen Stöße und besserer, verschleißfreier Klang. Doch welche Wahl ist die bessere? Denn auch wenn sich die beiden Gerätetypen äußerlich sehr ähneln, bauen sie doch auf komplett unterschiedlichen Technologien auf.

MD – eine Verwandte der CD

Der MiniDisc-Player fristete mehrere Jahre geradezu ein „Mauerblümchendasein". Zum einen war die Technik mit Preisen von 800 Mark aufwärts extrem teuer, zum anderen waren auch die Medien selbst nicht billig. Darüber hinaus konnte keiner erklären, warum jetzt eine neue Technik her musste. Schließlich gab es bereits die beschreibbare CD. Damit kommt auch schon der einzige echte Knackpunkt der MD zur Sprache: Eine selbst gebrannte CD aus dem PC lässt sich in (fast) jedem CD-Player wiedergeben, die MD funktioniert nur in MD-Playern. Die Vorteile sind aber zahlreich:



Auf einer MD kann man bis zu 74 Minuten Musik in hoher Qualität speichern

- Wer schon einmal mit einem tragbaren CD-Player joggen oder skaten war, weiß, dass diese Geräte trotz Datenzwischenspeicherung (3) schnell ins Stottern geraten.

Hier kann ein MD-Player erst einmal auftrumpfen, denn schon ohne Zwischenspeicher ist er kaum aus der Ruhe zu bringen. Und mit Zwischenspeicher – über den fast alle aktuellen Portablen verfügen – kann man ihn fast schon auf einen alten LKW-Diesel legen, ohne dass es ihn beeindruckt.

- Bezahlbar sind MD-Geräte auch geworden: MD-Rekorder gibt es jetzt schon ab etwa 300 Mark. Damit machen die kompakten Multitalente auch dem Geldbeutel Spaß.
- Das Superplus ist aber der optische Digitalausgang (S/PDIF) (4). Dank dieses Ausgangs kann man klasse Dinge machen: 1:1-Kopien auf digitaler Ebene von CD-Playern mit gleichem Ausgang – ohne Qualitätsverluste. Oder Du überspielst von aktuellen Soundkarten Creative Labs' oder Guillemots.

Aufnahmen analoger Quellen erfordern etwas mehr Fingerspitzengefühl. Die Aussteuerung muss sehr sorgfältig durchgeführt werden, am besten mit einer Test-CD (zum Beispiel von Vereinigte Motor Verlage Stuttgart). Diese enthält ein so genanntes 0-dB-Signal – es stellt das lauteste Signal dar, das eine CD überhaupt haben kann. Wer seine CD-Player und MD-Kombination zu Hause damit einpegelt, wird bei Analogüberspielungen zwischen den beiden Geräten immer optimale Aufnahmen erhalten.

Ähnlich musst Du mit dem Mikrofoneingang des MD-Players verfahren. Willst Du einen Liveauftritt mitschneiden, regelst Du erst einmal den Maximalpegel ein, um hässliche Verzerrungen zu vermeiden.

- Grundsätzlich dauert die Aufnahme eines Musikstücks genauso lang wie das Originalstück, da nur in Echtzeit, also 1:1 überspielt werden kann – eine Stunde Musik bedeutet also gleichzeitig eine Stunde Aufnahme.

MP3 – das Ende der Mechanik

- MP3-Player haben im Gegensatz zu allen anderen Lösungen (wie CD, MD, Kassette, Schallplatte oder Bandgerät) keine Mechanik mehr. Der Vorteil liegt auf der Hand: Was nicht als Bauteil vorhanden ist, kann auch nicht kaputt gehen. Daher sind sie noch einmal deutlich robuster als MD-Player.

Außerdem sind sie kompakter. Eine „MultiMedia-Card" (5), ein verbreiteter Speicher für MP3-Player, nimmt nur einen Bruchteil des Volumens einer MD ein. Die Player können aufnehmen und wiedergeben (die Aufnahme erfolgt über den PC) und sind mit 350 Mark aufwärts auch noch recht günstig für ein digitales High-Tech-Gerät.

Sind MP3-Player also doch das beste Musikmedium für die Zukunft?

- Einen Nachteil haben sie – und der steht sogar im Namen. Es ist MP3, ein Format, mit dem bislang keine Musik auf CDs angeboten wird oder das man

MP3 im Miniformat

6 MP3-Player im Test:

- Altai SoundLAB Rebel 01
- Digital Dream DMS 100
- LG Electronics AHA-FD770
- Pontis MPlayer3
- Samsung YP-E32S
- Schneider MPMan F20



Fernbedienungen erhöhen den Bedienkomfort der digitalen Rekorder

in der HiFi-Anlage zu Hause abspielen kann. MP3 ist ein Kompressionsformat, das Audiofiles auf ein Zehntel ihrer Größe „zusammenstaucht" und das hauptsächlich für den schnellen Musikaustausch etwa übers Internet entwickelt wurde. Und genau das Internet ist auch der Ort, an dem man MP3-Files bekommen kann.

Diese MP3-Dateien konnte man bisher nur auf zwei Weisen hören: über den PC mit MP3-Softplayern wie etwa „WinAmp 2.5" (neuerdings Freeware, also kostenlos!). Oder in Wavedateien konvertiert und auf CD gebrannt.

● Mit einem MP3-Player und zugehöriger Software kannst Du Dir MP3-Files nun direkt in das Gerät laden. Es hat meistens einen eingebauten Speicher oder Speicherkarten.

Leider passt auf eine übliche 32-MByte-Karte nur etwa Musik für eine halbe Stunde. Eine weitere Karte kostet dann schon rund 160 bis 240 Mark (je nach Kartentyp). Ende dieses Jahres sollen auch Karten mit 64 MByte Speicher angeboten werden. Sie werden ungefähr 400 Mark kosten.

● Eine MiniDisc mit einer maximalen Aufnahmekapazität von 74 Minuten kostet hingegen nur rund drei bis vier Mark.

Außerdem liegt die Klangqualität aufgrund der hohen Musikkompression bei den MP3-Playern etwas hinter der der MD-Geräte zurück – obwohl auch sie die Musikdaten mit ATRAC ❻ reduzieren. Wer aber Musik hören und nicht analysieren möchte, der ist mit den meisten MP3-Playern in Sachen Klangqualität gut bedient.

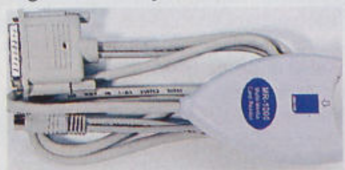
Lust oder Qual der Wahl?

● Wer ein Gerät sucht, nach dem sich auch der Coolste in der Clique umdreht, sollte sich mit dem MP3-Player SoundLAB Rebel 01 von Altai befassen. Für ihn sprechen verschärftes Design, gute Handhabung und unter MP3-Playern der beste Klang. Wer es lieber edel verpackt liebt, liegt mit dem Yepp von Samsung goldrichtig. Und wer sich nicht entscheiden kann oder gerne noch die Musikkassetten aus Walkman-Tagen nutzen möchte, hat sicher mit dem LG-Player viel Freude. Außerdem verfügt er als einziger über eine Fernbedienung. Er kostet allerdings auch stolze 500 Mark.

● Wer den besten Klang sucht, wird allerdings nur mit MiniDisc glücklich. Hier kann der Sharp MD-MS721H voll überzeugen. Beim Testhören zwischen CD-Original und MD an einer hochwertigen HiFi-Anlage traten so gut wie keine Unterschiede an den Tag.

Die Bedienung des Geräts ist übersichtlich, es ist solide mit viel Metall gefertigt und hat ausreichend große Tasten. In Klang und Qualität gefiel außerdem der JVC gut, der auch preislich äußerst attraktiv ist. Die Konkurrenz ist kleiner und leichter, doch angesichts der gewichtigen Vorteile ist das nicht Ausschlag gebend.

● Eine Kritik trifft alle Portablen, ob MD oder MP3: Die mitgelieferten Ohrhörer lassen nur einen Bruchteil der musikalischen Qualitäten erkennen. Du solltest sie gegen bessere austauschen. Fast immer ist auch die maximal erzielbare Lautstärke am Ohrhörer geringer, als der Player bieten kann.



Kartenlesegeräte beschleunigen die Datenübertragung zum MP3-Player

Text: Melanie Bär · Fotos: Jan Schmiedel · Illustrationen: Igor Clukas

Drei Typen von Speicherkarten und ihre Preise

Es gibt drei Arten von Speicherkarten. Groß und teuer sind CompactFlash-Karten. Eine preiswerte Alternative sind SmartMedia-Karten, die auch in Digitalkameras arbeiten. MultiMedia-Karten sind noch kleiner, dabei gleich leistungsstark und noch günstiger.

Typ	Größe in mm	Kosten 8 MB	Kosten 16 MB	Kosten 32 MB
CompactFlash	42 x 35 x 3	ca. 80 DM	ca. 130 DM	ca. 240 DM
SmartMedia	36 x 45 x 0,5	ca. 50 DM	ca. 100 DM	ca. 190 DM
MultiMedia	23 x 31 x 0,5	–	ca. 110 DM	ca. 160 DM

Lexikon

Hier findet Ihr alle wichtigen Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit MiniDisc- und MP3-Playern häufig auftauchen.

❶ MiniDisc (MD)

MD ist die gebräuchliche Abkürzung für MiniDisc. Eine MD misst 7 x 6,75 x 0,5 cm. Die eigentliche Disc hat einen Durchmesser von 6,4 cm. Du kannst auf eine MD bis zu 74 Minuten Musik aufnehmen.

Eine MD ist ähnlich wie eine CD aufgebaut. Sie besteht aus so genannten Clustern. Das sind gleich große Abschnitte, die jeweils bis zu 2 Sekunden Stereosound oder 4 Sekunden Monosound aufnehmen können.

❷ MP3

MP3 ist die Abkürzung für „MPEG-1 Audio Layer III". Das ist ein Verfahren zur Verschlüsselung von Klängen. MP3 ist eine internationale Norm. Dieses Format garantiert die Austauschbarkeit der Audiodaten ohne Kompatibilitätsprobleme.

MP3 ermöglicht auch den Versand hochwertiger Audioprogramme über analoge Telefonleitungen, ISDN und Internet.

❸ Datenzwischenspeicher

Der Datenzwischenspeicher heißt je nach Hersteller auch „Anti-schock-System" oder „Sample and Hold". Alle Begriffe stehen für ein und die selbe Funktion: Das Abspielgerät läuft etwas schneller als notwendig. Dabei speichert es immer bis zu 40 Sekunden der nächsten Musikdaten in einem Extraspeicher ab. Durch ständiges Speichern und Löschen ist der Player immer auf dem aktuellsten Stand.

Wird das Abspielgerät nun so stark erschüttert, dass der Laser den Kontakt zur MD verliert, so wird einfach die Musik aus dem Speicher abgespielt. In der Zwischenzeit sucht der Laser die nächstmögliche Stelle der MD, um ohne hörbare Pausen die Musik in Echtzeit abzuspielen.

❹ S/PDIF

S/PDIF ist eine digitale Audio-Schnittstelle. Digitale Musikdaten werden darüber absolut verlustfrei übertragen. Rauschfreier Sound, von einer CD übertragen, behält auch auf der MiniDisc diese hohe Qualität bei.

❺ MultiMedia-Card

Die MultiMedia-Card ist eine kleinere Variante der Smart-Media-Card. Beide sind Speicherkarten im Mini-Format. Sie werden derzeit als Medium nicht nur in MP3-Playern eingesetzt, sondern auch beispielsweise in Digitalkameras.

❻ ATRAC

ATRAC ist die Kurzform für „Adaptive Transform Acoustic Coding", ein von Sony entwickeltes Datenreduktionsverfahren.

ATRAC bewertet die Daten nach psychoakustischen Effekten und dem Hörschwelleneffekt. Dabei sucht es die Toninformationen heraus, die das menschliche Ohr auch tatsächlich hören kann, und speichert nur diese.

MD – Rekorder

Der Edle JVC XM-R70SL

JVC XM-R70SL: Edles Design und gute Ausstattung

Der MiniDisc-Rekorder von JVC beeindruckt durch sein schickes Design und zahlreiche Funktionen.

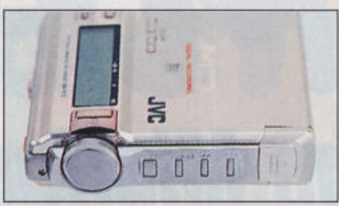
Lieferumfang: Mitgeliefert werden ein leistungsstarker Lithium-Ionen-Akku, Netzteil, Fernbedienung, externer Batteriepack, optisches Kabel, Ohrhörer sowie eine Tasche.

Aufnahme: Nach dem Einpegeln mit einer Test-CD ist der JVC sofort aufnahmebereit. Über die Synchron-Funktion beginnt die Aufnahme erst, wenn der JVC ein Audiosignal erkennt.

Qualität: Das Gehäuse sieht nicht nur gut aus, sondern ist noch dazu sehr robust. Die Tasten am Gehäuse sind zwar klein, sie verfügen aber über einen guten Druckpunkt und heben sich gut vom Gehäuse ab. Die Tasten auf der Fernbedienung sind leider recht klein ausgefallen, lassen sich aber trotzdem mit etwas Gefühl gut bedienen.

Die Aufnahmequalität ist sehr gut und der Klang ebenfalls gut, wenn auch etwas analytisch hart. Einzig die Lademechanik ist bei dem Klappenmodell unpräzise.

Fazit: Ansprechendes Design und gute Qualitäten zu einem fairen Preis machen den JVC-Player interessant.



Der Drehknopf erleichtert die Bedienung



Der Wuchtige Kenwood DMC-J7R



Wenig Datenspeicher: Kenwood DMC-J7R

Kenwoods MD-Player ist relativ groß und breit. Der Rekorder wirkt dadurch sehr robust.

Lieferumfang: Das Paket fiel dürftig aus: Es umfasst nur Nickel-Metallhydrid-Akku, Netzteil, Fernbedienung, analoges Kabel, Ohrhörer und Tasche.

Aufnahme: Wie das JVC- wird auch das Kenwood-Gerät mit der Test-CD eingepegelt. Es verfügt über eine Synchron-Funktion zum gleichzeitigen Start von Quelle und Aufnahme.

Qualität: Der stabile Eindruck des Players wurde leider in den Anti-Shock-Tests nicht ganz bestätigt. So verfügt er über nur magere 10 Sekunden Datenspeicher. Da kann bei heftigen Aktivitäten wie Joggen oder Biken schon einmal der Sound aussetzen.

Wie der Sharp-Player verfügt der DMC-J7R über eine Slot-in-Zuführung. Die meist genutzten Tasten befinden sich in einer kreisförmigen Anordnung auf der Oberseite und lassen sich dank Größe und Druckpunkt sehr gut bedienen. Von allen Geräten im Testfeld ist der Kenwood das lauteste!

Fazit: Der DMC-J7R bietet sehr guten Sound bei hoher Lautstärke, aber leider nur 10 Sekunden Datenspeicher.



Auch die Fernbedienung ist sehr robust



Das Leichtgewicht Panasonic SJ-MR100

Teurer Musikspaß: der SJ-MR100 von Panasonic

Panasonics MD-Player SJ-MR100 ist extrem kompakt und sieht dazu noch sehr elegant aus.

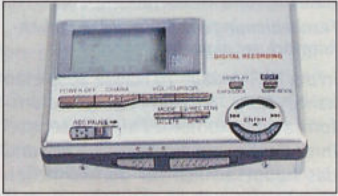
Lieferumfang: Zum Rekorder gibt es einen Nickel-Metallhydrid-Akku, Netzteil und Fernbedienung, dazu Batteriepack, Ohrhörer und Tasche, aber leider kein Aufnahmekabel.

Aufnahme: Das Einpegeln mit der Test-CD dauert nur 1 Minute, und der Panasonic-Player ist aufnahmebereit.

Qualität: Auch wenn das Gerät ein Leichtgewicht ist, wirkt sein Gehäuse sehr stabil und hält so Einiges aus. Das Display fällt für die Gesamtgröße des Players relativ groß aus und ist gut zu lesen. Die Fernbedienung hingegen eignet sich nicht für Leute mit großen Fingern: Die Tasten sind zu klein und empfindlich. Die Tasten am Gehäuse selbst sind wohl auch klein, aber extrem druckstark. Das JogDial (Drehknopf) lässt sich leicht bedienen.

Die Aufnahmequalität ist sehr gut, und die Wiedergabe über Kopfhörer lässt (fast) keine Wünsche offen – einzig die Lautstärke schwächelt etwas.

Fazit: Ein sehr kompakter MD-Player mit robustem Gehäuse und sensibler Fernbedienung – allerdings zu teuer.



Großes Display trotz geringer Maße



Der Handliche Sharp MD-MS 721H



Seinen Preis wert: der Sharp MD-MS 721H

Der MiniDisc-Rekorder von Sharp ist eines von zwei Geräten mit der bequemen Slot-in-Zuführung.

Lieferumfang: Sharp ist sehr großzügig und legt neben einem leistungsstarken Lithium-Ionen-Akku sowie Netzteil, Fernbedienung, externem Batteriepack, optischem Kabel, Ohrhörer und Tasche auch ein analoges Kabel und eine Trageschlaufe bei.

Aufnahme: Die Aufnahme kann direkt nach dem Einpegeln gestartet werden. Die Qualität ist sehr gut.

Qualität: Der Sharp-Player ist zwar relativ schwer, aber sehr widerstandsfähig. Die Tasten sind auf dem Gehäuse in logischer Reihenfolge angeordnet. Sie sind relativ groß und verfügen zudem über einen sehr guten Druckpunkt. Die Slot-in-Zuführung vereinfacht das Einlegen einer MD – hier kann im Gegensatz zu einer Klappe nichts verkanten oder verhaken. Den Anti-Shock-Test überstand der Sharp ohne Aussetzer. Die Fernbedienung ähnelt in ihrer Form einer Stoppuhr und liegt gut in der Hand.

Fazit: Dank robustem Gehäuse, leicht bedienbarer Tasten und gutem Sound ist das Gerät klarer Testsieger.



Leichtes Einlegen der MD dank Slot-in



Der Praktische Sony MZ-R55

Guter Klang und einfache Bedienung: der Sony MZ-R55

Sony kleiner blauer MD-Rekorder zeichnet sich vor allem durch die einfache Bedienung aus.

Lieferumfang: Auch das Sony-Paket ist stattlich: Nickel-Metallhydrid-Akku, Netzteil, Fernbedienung, externes Batteriepack, optisches Kabel, Ohrhörer und Tragebeutel.

Aufnahme: Bei diesem Gerät stellt sich der Aufnahmetonpegel selbst ein. Wir haben den MZ-R55 zum besseren Vergleich dennoch mit der speziellen Test-CD kalibriert.

Qualität: Der Sony ist äußerst kompakt und macht einen sehr guten Eindruck. Die meisten Tasten sind auf der Oberseite des Gehäuses angeordnet und sehr leicht zu bedienen. Auch die Anordnung ist logisch, sodass der Sony wirklich intuitiv zu bedienen ist.

Die Stick-Kabelfernbedienung liegt gut in der Hand und hat ein sehr klares Display. Die Aufnahmequalität des Players ist sehr gut, der Klang ausgewogen und harmonisch. Kleines Minus: Manchmal hakt die MD schon beim Zuführen durch die Klappe.

Fazit: Der Sony besticht durch guten Sound, gute Tastenanordnung und eine sehr funktionelle Fernbedienung.



Angenehm im Handling ist der FB-Stick

MZ-R55
MiniDisc-Rekorder
ca. 600 DM | Hersteller: Sony
www.sony.de
Wer gute Qualität im extrem kompakten Design möchte, der sollte zum MZ-R55 greifen
Note: 1

Die Vor- und Nachteile der beiden Systeme

MiniDisc	MP3
+ Die Speichermedien sind sehr preiswert	+ Keine Aussetzer bei Stößen, da im Gerät keine Mechanik vorhanden ist
+ Es ist kein PC zur Aufnahme nötig	+ Die Abspielgeräte sind sehr leicht und kompakt
+ Einfache Musikaufnahme ist von analogen und digitalen Quellen per Überspielkabel möglich	+ In der Regel ist die Aufnahmezeit sehr kurz
+ Fast CD-Qualität und Klangtreue trotz Kompression	+ Die Abspielgeräte sind sehr preiswert
+ Kompatibel zu Heimgeräten und Autoradios	
– Die Abspielgeräte sind noch relativ teuer	– Die Speichermedien sind noch zu teuer
– Lange Aufnahmezeit, da in Echtzeit überspielt wird	– Ein PC ist zur Aufnahme nötig
	– Hörbarer Klangverlust durch Datenkompression

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Noch nicht genug von digitaler Mukke? Wir verlosen 5 x die digitale Soundkarte „Maxi Sound Fortissimo" von Guillemot. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Alle getesteten MiniDisc-Player im Überblick

Hersteller/ Produktname	JVC XM-R70 SL	Kenwood DMC-J7R	Panasonic SJ-MR100	Sharp MD-MS 721H	Sony MZ-R55
Telefon	(06031) 60 50	(06104) 690 10	(040) 854 90	(040) 237 60	(01805) 25 25 86
Internet	www.jvc.de	www.kenwood.de	www.panasonic.de	www.sharp.de	www.sony.de
Ausstattung					
Maße (Höhe x Breite x Tiefe)	89 x 82 x 20 mm	75 x 85 x 34 mm	77 x 84 x 19 mm	87 x 82 x 26 mm	79 x 84 x 19 mm
Gewicht (ohne Batterien)	155 g	192 g	136 g	183 g	147 g
Batterien	Li-Ion-Akku	Li-Ion-Akku	Ni-MH-Akku	Li-Ion-Akku	Ni-MH-Akku
Batt.leistung (Aufn./Wiedergabe)	5 h/9 h	4,5 h/6,5 h	k.A.	8 h/10 h	2,5 h/4 h
Lieferumfang	Li-Ion-Akku, Netzteil, FB, Batteriepack, optisches Kabel, Ohrhörer	Li-Ion-Akku, Netzteil, FB, analoges Kabel, Ohrhörer	Ni-MH-Akku, Netzteil, FB, Batteriepack, Ohrhörer	Li-Ion-Akku, Netzteil, FB, Batteriepack, optisches u. analoges Kabel, Ohrhörer	Ni-MH-Akku, Netzteil, FB, Batteriepack, optisches Kabel, Ohrhörer
MD-Zuführung	Klappe	Slot-in	Klappe	Slot-in	Klappe
Datenzwischenspeicher	40 sek	10 sek	40 sek	40 sek	40 sek
Qualität					
Bedienung	befriedigend	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut
Verarbeitung	gut, Klappe schwergängig	sehr gut	gut	sehr gut	gut
Tasten	klein, guter Druckpunkt	sehr gut	gut	groß, übersichtlich	klein, prima Druckpunkt
Hold-Funktion	ja	ja	ja	ja	ja
Fernbedienung:	gut, manche Tasten zu klein, aber beleuchtet	sehr gut	sehr gut	sehr gut, empfindliche Tasten	sehr gut
Ohrhörer-Qualität	gut	gut	gut	gut	gut
Lautstärke	normal	sehr laut	normal	normal	normal
Schocktest Joggen	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Schocktest Mountainbike	sehr gut	gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Soundcheck	gut, sehr analytisch	sehr gut, guter Bass	gut, druckvoll	sehr gut, rauscharm	gut, bassarm
Bewertung					
Sonstiges	JogDial (Drehknopf), klares Display	groß, aber sehr robust, Bass-Boost-Funktion	JogDial, extrem kompakt	prima Display, einfache Bedienung, viel Zubehör	sehr übersichtlich, klein und sehr kompakt
Preis (ca.)	500 DM	600 DM	700 DM	700 DM	600 DM
Note	2	2	2	1 (ScreenFun Testsieger)	1

MP3 – Player



Testsieger

Der SoundLAB Rebel 01 lässt sich trotz seiner geringen Maße sehr gut bedienen

Der Robuste Altai SoundLAB Rebel 01

Der Rebel 01 schlägt mit seiner Form ganz aus der Art – sie erinnert an eine Fernbedienung und das Muster an eine Hummel.

Lieferumfang: Der Player ist ausgestattet mit Radio, 32-MB-MultiMedia-Card, Tasche, Trageband, Ohrhörern und Lesegerät. Das Lesegerät kann an den Parallelport oder an einen PS/2-Anschluß angestöpselt werden.

Installation: Die Software lässt sich schnell und problemlos installieren.

Übertragungstempo: Das Altai-Gerät liegt mit 3 Minuten 21 Sekunden für 14 MByte Musik sehr gut im Rennen.

Qualität: Das Gehäuse ist dank Gummierung kratzfest. Der Player liegt sehr gut in der Hand. Das Display ist relativ klein, aber gut lesbar. Die Tasten heben sich deutlich vom Gehäuse ab und sind leicht zu bedienen.

Einziger Minuspunkt: Die Hold-Taste teilt sich ihre Funktion mit dem Umschalter für MP/Radio und kann versehentlich betätigt werden. Extrem gut sind die Ohrhörer, die die sehr gute Lautstärke voll ausnutzen.

Fazit: Der Rebel überzeugt dank bester Soundqualität, Robustheit und des guten Preises in jeder Beziehung.

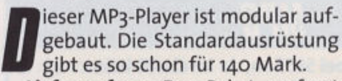


Griffige und leicht bedienbare Tasten

SoundLAB Rebel 01
MP3-Player mit Radio
ca. 400 DM | Hersteller: Altai
www.thecontact.de/rebel01.htm
Der MP3-Player im „Hummel-Look" überzeugt durch sein Design und besten Sound



Der Augenwischer Digital Dream DMS 100



Dieser MP3-Player ist modular aufgebaut. Die Standardausrüstung gibt es so schon für 140 Mark.

Lieferumfang: Das Paket umfasst den Player, eine 8-MB-CompactFlash-Speicherkarte und Ohrhörer. Wer mehr Speicher will, zahlt für 32 MByte bereits rund 180 Mark. Dazu kommt noch ein Lesegerät, das zusätzlich mit etwa 120 Mark zu Buche schlägt.

Installation: Dank Lesegerät musste keine Software installiert werden.

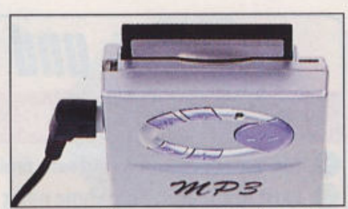
Übertragungstempo: Anders als mit Kabel werden die Daten ohne merklichen Zeitverzug direkt übertragen.

Qualität: Das Gehäuse wirkt recht empfindlich und wackelig. Die Tasten sind aber gut zu bedienen und weisen einen ordentlichen Druckpunkt auf.

Zu wünschen übrig lassen die Ohrhörer. Die Lautstärke lässt sich zwar weit aufdrehen, doch wird der Klang bei hohen Lautstärken sehr stark verzerrt und klirrt nach.

Fazit: Der DMS 100 ist weder für Klang-Freaks noch Design-Fans geeignet. Einfach und simpel heißt hier die Devise. Um den Player ähnlich gut wie die Konkurrenz auszurüsten, muss man auch noch mehr zahlen.

Der DMS 100 von Digital Dream ist modular aufgebaut



Teurer Speicher: CompactFlash-Cards

DMS 100
MP3-Player
ab ca. 140 DM | Hersteller: Digital Dream
www.digitaldreamco.com
Der Player ist nur auf den ersten Blick günstig. Die Ausstattung und der Sound enttäuschen
4

Der Außenseiter LG Electronics AHA-FD770



Im AHA-FD770 stecken MP3-Player, Radio und Tape

Der MP3-Player aus dem Hause LG ist eine gelungene Mischung aus Radio, Tape und Player.

Lieferumfang: Neben einer Tasche mit Gürtelclip, dem Parallelport-Übertragungskabel und Ohrhörern werden auch eine Fernbedienung und ein externes Batteriepack mitgeliefert sowie insgesamt 32 MByte Speicher.

Installation: Der MP3Explorer ist problemlos zu installieren und ebenso einfach zu bedienen. Die Oberfläche gleicht stark dem Windows Explorer.

Übertragungstempo: Der LG-Player liegt mit 4,5 Minuten gut im Rennen.

Qualität: Das Gehäuse wirkt robust, es ist durch die Größe, die es der Tape-Funktion zu verdanken hat, allerdings unhandlicher als die anderen Player. Die Tasten sind etwas klein und ungewöhnlich angeordnet, lassen sich aber gut bedienen. Die Fernbedienung kann zwischen Ohrhörer und Player angeschlossen werden und erweist sich mit Kleidungsclip als sehr praktisch. Leider verfügt nur die Fernbedienung über ein kleines Display.

Fazit: Die Dreier-Kombination bietet viele Funktionen und gute Musikqualität in einem robusten Gehäuse.



Das Radio steckt in der Fernbedienung

AHA-FD770
MP3-Player mit Radio und Tape
ca. 500 DM | Hersteller: LG Electronics
www.goldstar.de
Der große und wuchtige MP3-Player umfasst noch Radio und Kassettenrekorder
2

Der Schlichte Pontis MPlayer3

Pontis' MPlayer3 erregt in erster Linie durch sein bescheidenes Auftreten Aufmerksamkeit.

Lieferumfang: Zum MPlayer3 gibt es zwei 16-MB-Speicherkarten, Ohrhörer, Software sowie ein serielles Übertragungskabel mit Adapter.

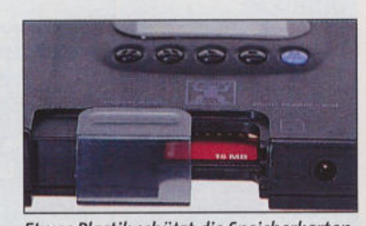
Installation: Die L.E.D.-Software von Pontis ist sehr überzeugend. Man kann damit Musik von Audio-CDs auf den PC übertragen, diese in das MP3-Format konvertieren und sie dann auf den Pontis übertragen.

Übertragungstempo: Mit 25 Minuten bildet der Player das Schlusslicht.

Qualität: Gehäuse und Tasten sind stabil. Das Display ist leider etwas klein und bietet nur lernintensive Kürzel. Dafür zeigt der Pontis-Player auch Titel an, und man kann Höhen und Tiefen einstellen. Der Klang ist sehr gut und überzeugt auch auf den mitgelieferten Ohrhörern. Leider hat der Player keine Hold-Funktion, und Lautstärkeregler und Kartensteckplätze teilen sich den Schiebedeckel.

Fazit: Die Bedienung des Pontis-Geräts ist trotz schlichten Aussehens kompliziert. Dafür bietet der Player guten Sound zum günstigen Preis.

Robustes und sehr einfaches Gehäuse: Der MPlayer3 von Pontis ist wegen des seriellen Kabels extrem langsam



Etwas Plastik schützt die Speicherkarten



MPlayer3
MP3-Player
ca. 350 DM | Hersteller: Pontis
www.pontis.de
Nichts für Eilige: Der MPlayer3 überträgt die Audiodaten mit Abstand am langsamsten
2

Der Smarte Samsung YP-E32S

Starker Winzling: Der YP-E32S von Samsung bietet viel Leistung im edlen Design

Der YP-E32S oder kurz Yepp ist einer der kleinsten MP3-Player im Testfeld. Er ist auch der einzige mit integriertem und hochwertigem Mikro.

Lieferumfang: Der Yepp wird mit Parallelport-Kabel, Ohrhörer, Batterien und Aufbewahrungsbeutel ausgeliefert. 32 MByte fester Speicher können durch eine SmartMedia-Card noch erweitert werden.

Installation: Die Software ist ziemlich schnell installiert und sehr einfach in der Bedienung. Leider bietet der Yepp-Explorer nur die Funktionen Kopieren, Löschen und Auffrischen.

Übertragungstempo: Der Yepp ist mit unter 2 Minuten der Sprinter.

Qualität: Das Gehäuse wirkt durch sein Design sehr edel. Es ist äußerst robust und gut verarbeitet. Das Display ist gut ablesbar und relativ groß. Die mitgelieferten Ohrhörer bieten nicht den allerbesten Klang, sind aber insgesamt in Ordnung. Die Lautstärke liegt im Mittelfeld, reicht aber für die meisten Nutzer sicher aus.

Fazit: Der rasante Yepp macht insgesamt einen sehr guten Eindruck, nur die Tasten und das Bedienungsrad lassen etwas zu wünschen übrig.



Die Bedientasten sind etwas zu klein



Der Übersichtliche Schneider MPMan F20

Solide und einfach zu bedienen: der MPMan F20 von Schneider

Der MP3-Player von Schneider besticht durch sein übersichtliches und klares Design.

Lieferumfang: Ausgestattet wird der Player mit Ohrhörer, Parallelport-Übertragungskabel, Mignon-Batterie und Software. Der Player verfügt über 32 MByte Festspeicher und bietet einen Steckplatz für SmartMedia-Card mit bis zu 32 MByte Speicher.

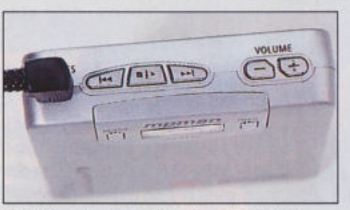
Installation: Die Software ist flott installiert und leicht bedienbar.

Übertragungstempo: Das Tempo des MPMan liegt mit etwa 3,5 Minuten im guten Mittelfeld.

Qualität: Das Gehäuse ist solide verarbeitet, allerdings recht kratzempfindlich. Leider wird keine Tragetasche mitgeliefert.

Die Tasten sind zwar etwas klein, lassen sich aber gut bedienen. Wer die mitgelieferten Ohrhörer gegen hochwertige austauscht, erhält ein hörbar weniger rauhes Klangbild. Die Lautstärke liegt im guten Mittelfeld.

Fazit: Der Player von Schneider kann durch einfache intuitive Bedienung sowohl der Software als auch des Geräts überzeugen. Nur die Ohrhörer schwächeln sehr stark.



Stabil und gut bedienbar: die Tasten



Alle getesteten MP3-Player im Überblick

Hersteller/ Produktname	Altai SoundLAB Rebel 01	Digital Dream DMS 100	LG Electronics AHA-FD770	Pontis MPlayer3	Samsung YP-E32S	Schneider MPMan F20
Telefon	(04154) 84 26 66	(0044) 1304-24 82 00	(02154) 49 21 01	(09435) 540 70	(01805) 12 12 13	(08245) 510
Internet	www.thecontact.de	www.digitaldreamco.com	www.goldstar.de	www.pontis.de	www.samsung.de	www.schneider-ag.de
Ausstattung						
Maße (Höhe x Breite x Tiefe)	88 x 52 x 53 mm	95 x 58 x 27 mm	109 x 78 x 24 mm	70 x 110 x 20 mm	87 x 62 x 18 mm	91 x 70 x 18 mm
Gewicht (ohne Batterien)	65 g	51 g	150 g	90 g	72 g	70 g
Batterien	2 x Mikro	2 x Mignon	1 x Mignon/Spezialakku	2 x Mignon	2 x Mikro	1 x Mignon
Funktion	MP3-Player, Radio	MP3-Player	MP3-Player, Tape, Radio	MP3-Player	MP3-Player	MP3-Player
Lieferumfang	Ohrhörer, MM-Kartenleser, Software, Tasche, 32 MB	Ohrhörer nicht in der Grundausstattung enthalten	Ohrhörer, Datenkabel, Software, Fernbedien., Batteriepack, Tasche	Ohrhörer, Datenkabel, Software	Ohrhörer, Datenkabel, Software, Batterien, Tasche	Ohrhörer, Übertragungskabel, Software, Batterie
mitgelieferter Speicher	1 x 32 MB MultiMedia	1 x CompactFlash-Card	2 x 16 MB MultiMedia	2 x 16 MB Multimedia	32 MB fest	32 MB fest
Speichkarten optional	nur 1 Kartenschacht	bis 96 MB	2 x bis je 32 MB	2 x bis je 32 MB	1 SmartMedia bis 32 MB	1 SmartMedia bis 32 MB
Qualität						
Bedienung	sehr gut	ausreichend	befriedigend	befriedigend	sehr gut	gut
Verarbeitung	sehr gut	ausreichend	gut	gut	sehr gut	gut
Tasten	sehr gut	gut	schlecht angeordnet	sehr gut	gut	klein, gut bedienbar
Hold-Funktion	ja (Taste)	ja (Schieberegler)	ja (Schieberegler)	nein	ja (Schieberegler)	ja (Schieberegler)
Software-Installation	einfach	–	einfach	einfach	einfach	einfach
Software-Bedienung	gut	–	gut	gut	gut	gut
Ohrhörer-Qualität	gut	ausreichend	befriedigend	gut	gut	ausreichend
Ohrhörer-Lautstärke	sehr hoch	sehr hoch	recht hoch	recht hoch	recht hoch	hoch
Übertragung von 14 MB	3:21 min	fast in Echtzeit	4:32 min	24:39 min	1:58 min	3:28 min
Klang im Hörtest	sehr gut, ausgewogen	verzerrt leicht	ausgewogen	gut, druckvoll	etwas höhenlastig	übergenauer Klang
Bewertung						
Besonderheiten	pfiffiges Design, sehr gute Bedienung	schlechte Ausstattung und Verarbeitung	Vollausstattung, Spezialakku erhältlich	viele Spezial-Pakete zur Auswahl	sehr schnelle Datenübertragung	geringer Stromverbrauch, ohne Tasche
Preis (ca.)	400 DM	140 DM (nur Player)	500 DM	350 DM	400 DM	400 DM
Gesamtnote	1	4	2	2	1	2

ScreenFun Testsieger

MP3

Die Playstation als Jukebox



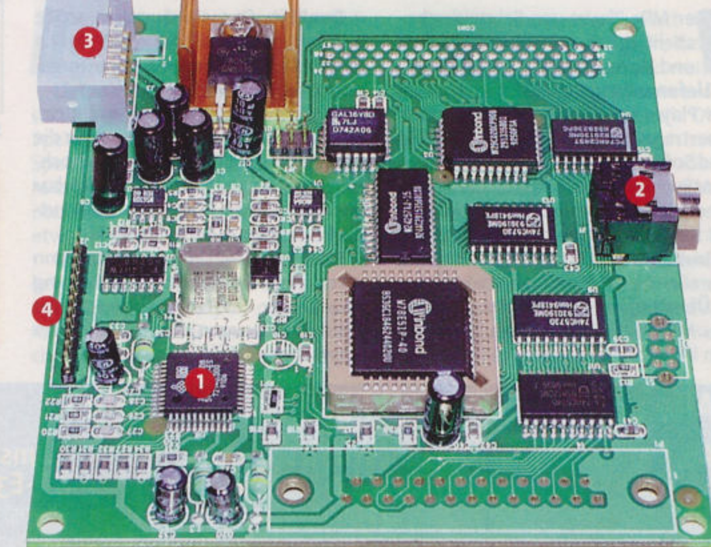
Wer weder PC noch MP3-Player besitzt, kann seine Playstation einfach in eine MP3-Jukebox verwandeln. Statt Software wie „Winamp" braucht man nur ein spezielles Zusatzmodul wie beispielsweise den „MP3-Basta".

Anders als der PC ist die Playstation auf 3D-Berechnungen für Spiele ausgelegt. Sie kann also keine MP3-Stücke dekodieren. Doch gleich drei Zubehör-Hersteller wollen diesen Zustand ändern und bieten Zusatzmodule mit integriertem MP3-Chip: Der „MP3-Basta" von Next Generation ist für zirka 150 Mark bereits im Handel erhältlich und wird hier vorgestellt. Die Module „MP3-Activator" und „MP3-Enhancer" erscheinen erst in einigen Wochen.

MP3-Chip inside

Das Prinzip der Module ist simpel: Die Playstation übernimmt die grafische Benutzerführung, das Zusatzmodul liefert den Sound. Die Musik aus dem MP3-Chip (1) befindet sich im Zusatzmodul. Sie kann nicht über den AV-Ausgang an der Konsolenrückseite ausgegeben werden. Darum verfügt der „MP3-Basta" über eine 3,5 mm-Klinkenbuchse (2), in die man die Kopfhörer oder das Adapterkabel (Cinch) für die HiFi-Anlage stöpselt.

Willst Du den Sound über den Fernseher genießen, wird's kompliziert: Um Bild und MP3-Sound zu vermischen, besitzt der „MP3-Basta" zwei AV-Schnittstellen (3, 4). Eine empfängt via Adapterkabel das Bild der Playstation, die andere leitet dieses und die MP3-Musik an das TV-Gerät.



Der Prototyp des „MP3-Basta": Die fertige Version besitzt selbstverständlich ein schick designtes Plastikgehäuse

Für den „MP3-Basta" ist eine getrennt erhältliche Fernbedienung geplant: Den Infrarot-Empfänger stöpselst Du dann voraussichtlich in den Memory-Card- oder Joypad-Slot.

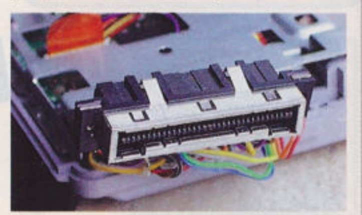
Einfache Bedienung

Dank der MP3-Stücke auf der mitgelieferten CD kann man mit dem „MP3-Basta" sofort loslegen: Nach dem Einschalten der Konsole werden im Hauptmenü alle Stücke auf der CD aufgeführt. Eine Statistik zeigt Infos wie Titel, Interpret und Album zum aktuellen Stück. Wie beim CD-Player spielst Du die gesamte CD ab, wählst die Stücke einzeln an oder spulst vor oder zurück. Dazu gibt es Optionen für Endlosschleifen, zufällige Titelwahl, Lautstärke und Balance.

Wie die MP3-Player auf dem PC kannst Du beim „MP3-Basta" verschiedene Benutzeroberflächen („Skins") von CD laden und auf einer speziellen Memory Card speichern. Die gibt es beim deutschen Vertrieb Next Generation (Adresse siehe Tipps-Kasten).

Wer sich im Verzeichnis-Dschungel der MP3-CDs nicht verirren will, stellt seine Lieblingsstücke im Menü „Playlist" zusammen. Und wer seine Hitliste auf Memory Card speichert, spart spätere Suchaktionen. Die Krönung dieses Modus: Legst Du die gleiche CD später erneut in die Playstation, erkennt der „MP3-Basta" sie automatisch und lädt die passende Playlist in den Speicher.

Um auf dem „MP3-Basta" Musikstücke aus dem Internet abzuspielen, benötigt man einen PC mit CD-Brenner: Das Zusatzmodul verarbeitet ausschließlich das CD-Format ISO-9660 (Mode 1), das jede gängige Brenn-Software unterstützt. Der besondere Clou: Der „MP3-Basta" verarbeitet auch erweiterte Windows-Dateinamen (31 Zeichen lang). Einer ausführlichen Benennung der zusammengestellten Musikstücke steht somit nichts im Weg.



Vertrieb im Internet: Den „MP3-Enhancer" kannst Du zunächst nur online bestellen

Der Prototyp des IO-Port-Umbaus: Die neue Schnittstelle wird in der Endversion in ein kleines Gehäuse gezwängt



Im Playlist-Menü stellst Du Deine Lieblingsstücke zusammen und speicherst die fertige Liste per Memory Card



Futter für den „Basta": So sehen die korrekten Einstellungen für „Basta"-CDs in dem verbreiteten Brennprogramm „Nero Burning Rom 4.0" für den PC aus

TIPPS
MP3-Module im Netz

http://tng.to
Die Homepage des deutschen Videospiel-Versands Next Generation: Hier findest Du alles über den „MP3-Basta" und den Hardware-Umbau für die neue Playstation-Version.

www.mp3enhancer.com
Den „MP3-Enhancer" kannst Du nur über seine deutsche Homepage bestellen.

www.activated.de
Der deutsche Zubehör-Händler Activated vertreibt den „MP3-Activator" mit eingebauter Infrarot-Schnittstelle.

MP3-Basta
MP3-Zusatzmodul für die Playstation

ca. 150 DM | Anbieter: Next Generation

http://tng.to

Mit dem „MP3-Basta" erweiterst Du Deine Playstation leicht und komfortabel zum MP3-Player — 2

INFO
Neue Playstation-Serie

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft wandert Sonys Playstation-Modell SCPH-9002C in die Regale. Technisch ist diese aktualisierte Version mit älteren Playstation-Modellen identisch, nur leider ohne IO-Port an der Konsolenrückseite – in diese Schnittstelle passen aber neben „Action Replay" & Co. auch die MP3-Zusatzmodule.

Trotzdem bedeutet die neue Playstation-Serie nicht automatisch das Aus für MP3 und andere Erweiterungen: Für 70 Mark basteln Dir die Technik-Experten von Next Generation eine neue IO-Schnittstelle an Playstations der diesjährigen Serie 9002C.

Text und Bilder: Oliver Ehrle, Illustration: Igor Clukas

MICRO-ATX !

Mini-ATX

Baby-AT

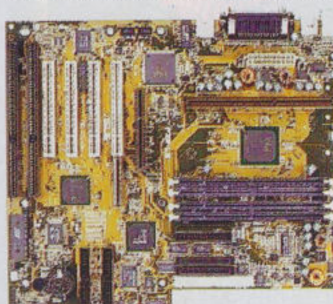
Die Prozessoren Intel Pentium III und AMD Athlon wirbeln den PC-Markt auf. Wer die Zusatz-Power der CPUs ausnutzen will, braucht aber ein passendes Motherboard. Hier lernst Du die sechs Board-Formate kennen.

Alles reine Formsache

Wer sich ein neues Motherboard kaufen will, hat die Wahl zwischen sechs verschiedenen Formen. Diese Boards unterscheiden sich in ihren Abmessungen und bieten verschiedene technische Möglichkeiten.

Der Siegeszug des „ATX-Formfaktors"

Anfang 1996 brachte Intel die ersten ATX-Boards heraus – die meisten Produzenten von Motherboards folgten bald. Hinter dem Formfaktor ATX, der



ATX-Boards wie etwa das Asus P2B-LS passen nur in spezielle ATX-Gehäuse, bieten aber alle wichtigen Anschlüsse

zuerst für Pentium-200- und Pentium-Pro-Boards verwendet wurde, steckt folgende grundlegende Idee: Die neuen Boards sollen die Schwächen des seit 1987 eingesetzten Baby-AT-Formfaktors beseitigen. Das Ergebnis: neue Platinen, die mit rund 30,5 x 20 cm etwas größer sind als die Baby-AT-Boards und eine bessere Ausstattung durch eine geschicktere Anordnung der Bauelemente aufweisen.

● **Gegenüber dem bisherigen AT-Board (Standard und Baby) ist die ATX-Platine um 90 Grad gedreht.** So gelangen die Erweiterungssteckplätze und „Slots" für Steckkarten auf die Längsseite des Boards. So passen auch lange Karten in die Steckplätze, ohne dass sie an andere Bauteile wie den Prozessor (und dessen Lüfter) stoßen.

● **Die CPU sitzt nun rechts oben im Gehäuse im Luftstrom des Netzteils.** Beim Pentium 200 kann darum der aktive Kühler (Kühlkörper mit Lüfter) wegfallen. Das spart Geld und schont die Nerven durch einen leiseren PC.

Das funktioniert aber nicht mit einem Pentium II, III oder AMD Athlon. Diese Module werden viel zu heiß. Aber auch hier optimiert der Luftstrom aus dem Netzteil die Kühlung.

● **ATX-Boards nutzen einen neuen Stecker für die Verbindung zum Netzteil.** Die alte Steckverbindung der AT-Netzteile bestand aus zwei einzelnen Steckern, die man leicht vertauschen konnte. ATX kommt mit einem Stecker aus. Dadurch vermeidet man Hardware-Ausfälle durch verpolte Stecker.

Gleichzeitig wurden die Netzteile mit einer neuen Funktion ausgestattet: Der Rechner kann vom Betriebssystem über das Advanced Power Management (APM) ausgeschaltet werden, nachdem das System heruntergefahren ist. Das klappt unter Windows 95/98/2000 und mit entsprechenden Treibern auch unter NT 4.0.

● **ATX liefert technische Vorteile.** Beispielsweise hat man die Steckplätze für den Arbeitsspeicher nun zwischen der CPU und den PCI-Slots untergebracht. Dadurch erzielt man viel kürzere Signalleitungen zwischen dem Speicher und dem Prozessor. Das lässt einen höheren Speichertakt zu – und damit ein größeres Tempo.

● **Alle Steckplätze (etwa für Floppy-Disk, Festplatte und Lautsprecher-Anschluss) erhielten unter ATX einen definierten Platz.** So gleichen sich die Boards unterschiedlicher Hersteller im Aufbau und lassen sich selbst von PC-Anfängern einfach einbauen.

● **ATX integriert alle wichtigen Schnittstellen und Steckkarten.** Die ATX-Spezifikation sieht vor, dass alle wichtigen Schnitt-

Klein, aber raffiniert: die Motherboard-Formate

AT	Baby-AT	ATX	Mini-ATX	Micro-ATX	NLX
Schon seit 1987 gibt es das Ur-Board mit dem AT-Formfaktor (30,5 cm x 35 cm). Es ist die erste standardisierte Form von Boards mit 16-Bit-Architektur und passt nur in Tower- und in Standard-Gehäuse	*Ebenfalls 1987 kam der Baby-AT auf den Markt. Die nötigen Slots, Chips und Steckplätze sind auf einer deutlich kleineren Platte (22,5 x 24,5 cm) untergebracht, die ein kleineres Gehäuse (Slimline) erlaubt*	*Dieser seit 1996 aktuelle Standard optimiert die Anordnung der Bauteile auf der Platine und liefert alle wichtigen Schnittstellen auf dem Board (30,5 x 20 cm) – es passt aber nur in spezielle ATX-Gehäuse*	*Diese Boards sind kleiner als ATX (22,5 x 24,5 cm) und besitzen statt 7 Slots nur 3 bis 4. Damit spart man Platz und meistens auch Geld. Ein Slot dient als Kombi-Steckplatz für ISA- und für PCI-Karten*	*Wie beim Mini-ATX werden in diesem Formfaktor (22,5 x 24,5 cm) nur 3 bis 4 Slots angeboten. Um weiteren Platz und vor allem Geld zu sparen, sind die Grafik- und Soundchips auf dem Board integriert*	*NLX ist ein Formfaktor, der sich besonders für sehr flache Desktop-Gehäuse eignet. Er hat etwa die gleichen Eigenschaften wie Micro-ATX. NLX-Boards eignen sich für alle Bussysteme (PCI, ISA, AGP)*





stellen – PS/2 für Maus und Tastatur, COMx (seriell), LPT (parallel), USB und IrDA (Infrarotschnittstelle) – direkt auf dem Board sitzen. Der Vorteil: Man braucht keine Abdeckbleche mit den entsprechenden Buchsen mehr ins Rechnergehäuse schrauben. Die Rechner werden also billiger.

Gleichzeitig integrieren viele Hersteller Grafik- und Soundkarte gleich in das Motherboard und führen auch beider Ausgänge neben den Schnittstellen hinaus. Diese Integration spart weiteres Geld. So erhält man selbst leistungsfähige Computer teilweise für weniger als 1500 Mark.

● **Das ATX-Format entwickelte sich schrittweise zu „Micro-ATX" weiter.** Dieser Formfaktor beherrscht den Motherboard-Markt seit 1998 fast vollständig. Die Idee dahinter: die großen, teuren ATX-Boards zu verkleinern und gleichzeitig so auszustatten, dass man sie einfacher und damit viel billiger bauen kann.

● **Auf dem Micro-ATX-Board sind ein Soundblaster-kompatibler Soundchip (Stereo) und ein AGP-Grafikbeschleuniger samt Video-RAM integriert.** Auf diese Weise sind schon diese beiden Slots eingespart. Drei freie PCI-Slots sind aber dennoch vorhanden. Die Platinenfläche beträgt nur noch ungefähr 22,5 x 24,5 cm.

● **Statt vier Steckplätzen für Arbeitsspeicher gibt's nur noch zwei.** Das ist jedoch kein Problem, seit man DIMMs mit 64 bis 256 MByte Kapazität kaufen kann (ein 64-MByte-DIMM kostet zur Zeit rund 120 Mark).

● **Weniger Slots und kompaktere Speicher, das bedeutet geringeren Stromverbrauch.** Man kann in einem solchen PC ein Netzteil einsetzen, das nur rund 90 Watt Leistung liefert. Das spart Geld.

● **Micro-ATX-Boards sind aber nicht immer empfehlenswert.** Für Leute, die aufwendige Grafikkarten für ihre Spiele einsetzen (zum Beispiel Voodoo3 3500 oder demnächst mit GeForce-256-Chip), eignen sich Micro-ATX-Boards weniger. Zwar kann man die Grafikchips auf diesen Boards über das BIOS einfach abschalten, doch verschwendet man so Geld – schließlich hat man die Grafik mitbezahlt.

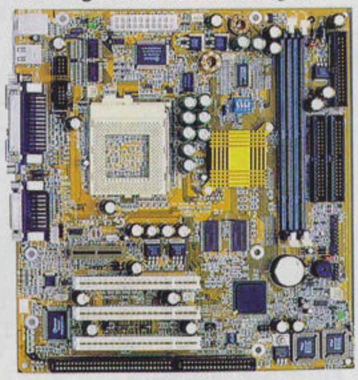
Zugleich gibt es immer wieder Meldungen über Störungen mit externen Karten, die man erst über ein BIOS-Update beheben kann. Die richtigen und aktuellen Update-Dateien sind teils auch schwer im Internet zu finden.

Wer also als Power-User mit leistungsstarker Hardware arbeiten und spielen will, sollte gleich zu Standard-ATX-Boards oder Motherboards im Formfaktor Mini-ATX greifen.

● **Mit einer Fläche von 22,5 x 24,5 cm sind Mini-ATX-Boards so groß wie Baby-AT-Boards.** Auch sie verfügen wie Micro-ATX-Boards über weniger Slots. Meist findet man drei Slots für PCI-Karten. Ein zusätzlicher Slot ist als Kombi-Steckplatz für PCI und ISA nutzbar.

Im Gegensatz zum Micro-ATX gibt's beim Mini-ATX keine zusätzliche Hardware (Chips) etwa für Sound und Grafik. Es ist nur kleiner als der ATX-Standard.

● **Mit dem Format NLX kann man nochmals richtig Platz sparen.** Intel hat hierbei das ATX-Format für sehr flache Rechnergehäuse nochmals abgewandelt. Bei NLX sitzen die Steckkarten nicht in Slots direkt auf der Platine, sondern werden zunächst in eine „Riser-Card" gesteckt. Diese Karte kommt dann in einen einzigen Slot auf dem Motherboard. Dadurch werden die nötigen Platinen um 45 Grad gekippt. Sie stecken also parallel zum Motherboard in der Riser-Card. Das verringert die notwendige Bauhöhe des Rechnergehäuses erheblich.



Micro-ATX-Boards wie das 6WMM7 von Gigabyte verfügen über drei PCI-Slots (hier weiß) und einen ISA-Slot (schwarz)

NLX-Platinen besitzen alle gängigen Bussysteme (wie PCI, AGP und ISA) und sind meistens zusätzlich mit Grafik- und Soundchips versehen.

AMD K7 Athlon: Achtung beim Umstieg!



Pass auf bei Umstieg-Aktionen! Es gibt erst drei Hersteller von Motherboards (FIC, Gigabyte und MIC), die Stückzahlen des passenden Boards mit dem Slot A anbieten.

Der Athlon arbeitet nämlich nicht in einem normalen Board für Celeron, Pentium II oder III, obwohl er mit einem vergleichbaren Gehäuse und Slot arbeitet. Er verlangt ein Board mit dem speziellen Chipsatz „Irongate", wie das SD11 von FIC (siehe Bild).

Die Board-Hersteller sind bei der Produktion von Athlon-Boards noch etwas zurückhaltend, da sie Ärger mit Intel befürchten. Sie fürchten, der Branchen-Primus könne ihnen den Nachschub an Chipsätzen verwehren, wenn sie zu AMD „überlaufen" würden.

Kauftip: Entweder Du kaufst Dir einen Komplettrechner mit einem integrierten Athlon, oder Du wartest noch eine Weile, bis die Preise für den Chip gefallen sind.



Intel contra AMD

Der neue Prozessor von Advanced Micro Devices (AMD) hängt den Pentium III von Intel in fast jedem Test ab. Bisher brachte immer Intel zuerst einen neuen, schnelleren Prozessor auf den Markt, und die Mitbewerber schoben dann ihre Konkurrenzprodukte nach. Doch diesmal ist alles anders.

Der Grund: Der Athlon K7 gleicht dem Pentium III äußerlich völlig. Im Innern arbeitet jedoch eine optimierte Prozessor-Architektur, die zum Teil auf technische Details des Hochleistungs-Prozessors Alpha von DEC zurückgreift.

Ein weiterer Trick: Die meisten AMD-Fabriken verwenden für die Leiterbahnen des Chips Kupfer statt Aluminium. So kann man den Chip in kleineren Abmessungen herstellen, was das Tempo anheizt.



Der K7 eignet sich besonders für 3D-Shooter wie „System Shock 2"

Die Gemeinsamkeit: Der Athlon ist zur Intel-Welt kompatibel. Mit ihm laufen Betriebssysteme wie Win 95/98, NT oder DOS. Auch die Anbindung der übrigen Hardware bleibt wie gehabt.

Der Unterschied: Die technischen Neuerungen im K7 sind mit älteren Chipsätzen von Intel oder den Mitbewerbern nicht kompatibel. Man kann diesen Chip also nicht in ein Pentium-III-Board stecken. Nötig ist ein Motherboard mit extra Chipsatz (siehe Kasten „AMD").

Die Leistung: Die mit 600 MHz getaktete Athlon-CPU zeigt einem Pentium III bei gleicher Taktrate die Rücklichter. Mit der Multimedia-Erweiterung „3DNow!" kann der Athlon speziell bei Spielen mit bis zu 20 % mehr Leistung am Pentium III vorbeiziehen. Wichtige Voraussetzung beim Spiele-PC: eine leistungsfähige Grafikkarte mit Chips wie dem Riva TNT2.

Der Preis: Der 600-MHz-Chip des Athlon kostet mit rund 1400 Mark etwa so viel wie ein gleichgetakteter Pentium III. Es gibt schon Komplett-PC mit Athlon bei einigen Versendern und Handelsketten. Dort kosten gut ausgestattete Athlon-Maschinen noch rund 3300 Mark. Der Preis dürfte aber bei der erwartbaren starken Nachfrage bald rapide sinken.

Text: Ulrike Goreßen, André Zurawski · Foto: Roman Job · Illustration: Horst Kolodziejczyk



Das Pad reagiert auf Bewegung

Dieser Controller setzt Deine Handbewegung direkt um

Es sieht aus wie ein Dual-Shock-Controller, doch steckt im „Evolution Pad" zusätzlich ein Bewegungs-Chip mit G-Force-Tilt-Technologie (siehe Info-Kasten). Die Bewegungen des Pads bewegen so auch Deine Spielfigur.

Ausstattung: Alle Digital-Analog-Pad-Funktionen sind vorhanden, auch die Dual-Shock-Funktion. Ein Programmiermodus ermöglicht Dir die freie Belegung sämtlicher Tasten.

Handhabung: Der Controller liegt gut in der Hand und ist auch als Standard-Controller einwandfrei zu gebrauchen. Nach längerem Spielen im G-Force-Tilt-Modus spürt man allerdings die Gefahr einer Sehnenscheiden-Entzündung – regelmäßige Spielpausen sind notwendig. Der Programmiermodus wird selten gebraucht, da meistens die Bewegungen des Pads die Aufgabe des Sticks übernehmen und die Tasten in ihren Standardfunktionen sinnvollerweise erhalten bleiben.

Fazit: Gerade für Spieler, die nicht mit kleinen Sticks im Analogmodus zurecht kommen, ist das „Evolution Pad" eine Alternative. Es ermöglicht einfaches Steuern in vielen Spielen. Eine PC-Version ist geplant, ihr Termin noch unklar.

Evolution Pad
Playstation-Controller mit Bewegungssensor
ca. 100 DM | Anbieter: Vidis Electronic
www.vidis.de
Super neues Spiel-Feeling! Voll programmierbares Digital-Analog-Pad mit Bewegungs-Chip
1

Das „Evolution Pad" ist zwei in einem: Standard-Pad plus bewegungssensibler Controller

Cyber-Controller

Auf Deinen bloßen Wink hin flitzen die Spielfiguren! Denn die neue Controller-Generation glänzt mit G-Force-Tilt-Technik. Du steuerst, indem Du nur die Hände bewegst.

Alles voll im Griff: Mit dem „Evolution Control System" dirigierst Du das Spiel!

Steuern mit nur einer Hand

Ein Wink genügt, und der Wagen legt sich in die Kurve oder der Helikopter hebt ab – dank G-Force-Tilt-Chip entsteht ein völlig neues Spielgefühl.

Ausstattung: Das „Evolution Control System" enthält einen Gripstick, der die Tastenfunktionen übernimmt, und einen Reactor für die Bewegungsübermittlung am Handrücken. Zudem liegt neben der schriftlichen Anleitung eine VHS-Videokassette bei, auf der alle Funktionen erklärt werden.

Handhabung: Das Programmieren des Controllers geht schnell und einfach. Wichtig ist die Wahl der richtigen Einstellungen und Empfindlichkeit. Leider fehlt die Möglichkeit, programmierte Einstellungen zu speichern – nach dem Ausschalten wird alles wieder in den Grundzustand zurückgesetzt.

Fazit: Nach kurzer Eingewöhnungszeit ist das Steuern – praktischerweise sogar einhändig – gut möglich. Nur einige Knöpfe sind etwas umständlich zu erreichen.

Übrigens: Eine Controller-Version fürs Nintendo 64 soll im November erscheinen, für PC im Dezember.

Das „Evolution-Control System" umfasst den Gripstick (r.)...

...und den Reactor (l.) mit eingebautem G-Force-Tilt-Chip

Evolution Control System
Bewegungssensibles Controller-System für PS
ca. 150 DM | Anbieter: Vidis Electronic
www.vidis.de
Eine spacige Alternative zum normalen Playstation-Controller, die sogar Einhand-Spiel zulässt
2

INFO: Ein Chip erkennt seine Lage

Die Erdanziehungskraft (Gravitation) sorgt dafür, dass nicht alles, was sich auf der Erdoberfläche befindet, ins All abdriftet.

Der **G-Force-Tilt-Chip** kann seine Stellung in diesem Gravitationsfeld erkennen. Wird die Lage des Chips durch Bewegungen der Hand verändert, so berechnet der Chip daraus den entsprechenden Joystick-Ausschlag. Folglich versetzt ein bloßer Wink mit der Hand die Spielfiguren in Bewegung, man kann sie freihändig „dirigieren".

Die G-Force-Tilt-Technologie bietet eine interessante Zukunftsperspektive: Die Chips können genauso gut in Cyberhelme und Cyberanzüge eingebaut werden. Damit würden sich die Möglichkeiten der Spielsteuerung durch Körperbewegungen erheblich erweitern.

Text: Christian Müller



Dein PC weiß, was Du tust, Handys merken sich, mit wem Du sprichst – und selbst das WC könnte bald kein intimes Örtchen mehr sein. Die Daten-Spione gehen um – doch dagegen gibt's Tricks.



TV-Gerät mit Set-top-Box: Es bietet interaktives Fernsehen, Video-on-Demand und Internet-Zugang. In der Box steckt ein Chip, der aufzeichnet, welche Sendungen Du siehst und welche Darsteller Du magst. So speichert er automatisch Deine Lieblingsfilme



In Deutschland hat der Datenschutz Tradition. So dürfen persönliche Daten kaum weitergegeben werden. Außerhalb Europas sieht es da schon anders aus: So ist etwa der Verkauf von Kreditkarten-Infos (mit Produktvorlieben) in den USA völlig normal



Im Visier der Datendiebe!

Wünschst Du Dir einen neuen Computer, nur das nötige Kleingeld fehlt Dir? Surfst Du gern im Internet, doch die anfallenden Online-Kosten übersteigen Dein Taschengeld? Warum lässt Du Dir dann nicht beides schenken? Das tut keiner? Falsch: 10.000 Compaq Presarios der Klasse AMD K6 – komplett mit Monitor, CD-ROM-Laufwerk und 56K-Modem – bringt die Firma Free-PC (*www.free-pc.com*) diesen Herbst unter die Leute. Für null Mark. Inklusive kostenloser Internet-Connection. Einzige Bedingung: Die neuen Besitzer müssen mindestens zehn Stunden pro Monat im Web verbringen.

Diese Aktion ist ein Coup einiger pfiffiger Marketing-Leute, die einen Blick auf Deine und meine Surfgewohnheiten werfen wollen. Eine Methode mit Tradition: Bereits seit Jahren verschaffen Buchclubs ihren Mitgliedern attraktive Preise und erhalten im Gegenzug Infos über Lektürevorlieben. Viele Supermarkt-Ketten in den USA arbeiten nach demselben Prinzip – nur dass sie mittels elektronischen Kassensystems Dein Lieblingseis und Deine favorisierte Pizzasorte erfassen wollen. Neu ist jetzt aber, dass Infos über persönliche Vorlieben mit Hardware im Wert von rund 2000 Mark belohnt werden. Bewährt sich die Free-PC-Aktion, dürften Nachahmer nicht lange auf sich warten lassen – meinen zumindest Branchenkenner.

„Ist doch klasse! Stört mich doch nicht, wenn die Welt weiß, welches Eis oder welche Webseiten ich mag!" Das denken viele, und die Idee dahinter hat auch einen großen Vorteil: Ist erst einmal bekannt, welche Vorlieben Du hast, kann man Werbung genau auf Deinen Geschmack abstimmen. Dann bekommst Du etwa genau die Infos zu den Produkten und Ereignissen gemailt, die Dich auch wirklich interessieren.

Nach diesem Prinzip setzen ja auch viele PC-User Offline-Reader ein. Auch dort gibst Du Deine Interessengebiete ein. Der Reader durchsucht das Netz nach diesen Themen und bietet Dir vorsortierte Websites an. Das spart viel Online-Zeit.

Der einzige Unterschied: Der Offline-Reader sucht in Deinem Auftrag nach Infos und „verrät" Deine Vorlieben keinem Dritten. Denn nicht jeder mag es, wenn andere alles Mögliche über ihn wissen können und er dadurch „gläsern", also durchschaubar, wird.

Service oder Spionage?

Datensammler sind seit langem eifrig zugange. Das Internet macht es ihnen besonders leicht, an begehrte Informationen heranzukommen. Es gibt beispielsweise sogar schon ein US-Patent (Nummer 5.848.396, eingetragen auf die Firma Be Free, *www.befree.com*), das zielgruppenorientierte Werbung möglich macht – das Verfahren beruht auf Infos wie, welche Webseiten Du wie oft besuchst, welche Werbe-Banner Du anklickst und was Du kaufst.

Ich surfe gern, aber Finger weg von meinen persönlichen Daten !

Auch Du selbst unterstützt die Datensammler bei der Arbeit: Während es in der echten Welt der Kaufhäuser völlig undenkbar ist, dass am Eingang jemand Deinen Namen wissen will, machen viele Webseiten-Betreiber genau das: Sie registrieren Dich mit Namen. Oder Du bleibst draußen.

Wer sich registrieren lässt, ist bekannt, und je besser Du bekannt bist, je mehr man über Deine Vorlieben, Hobbys, Probleme weiß – umso gezielter kann man sich auf Dich einstellen. Schon heute wird jeder Erwachsene in den Industrieländern in durchschnittlich 200 Datenbanken geführt. Tendenz steigend.

Je mehr Rechner ans Internet angeschlossen werden, desto mehr computer-kompatible Informationen entstehen. Diese Info-Fülle ermöglicht noch mehr individuellen Service, erleichtert Dritten aber auch Einblicke in die Privatsphäre anderer, ohne dass diese es



Sobald Du ins Internet gehst, ist es möglich, dass Du überwacht wirst, wenn Du auf Webseiten mit rechtlich bedenklichem Inhalt gehst. Für die EU wurde nun auch eine Resolution verabschiedet, die Internet-Provider und Telefongesellschaften zwingt, eine elektronische Hintertür für Ermittlungsbeamte offen zu halten

US-Telefongesellschaften dürfen ihre Kundendaten veräußern – das entschied im August ein Berufungsgericht. Im Klartext: Jeder kann die Infos kaufen, wer wen in den USA wann angerufen hat, wie lange sie plauderten und wie hoch ihre Telefonrechnungen sind

SPIELE

Jeder Spielehersteller würde am liebsten nur Software-Titel entwickeln, die sich später auch gut verkaufen. Deshalb zählen Marktforscher Spielepackungen, befragen Zielgruppen und sammeln Daten, wo sie nur können. Das kann zu mehr interessanten Spielen führen, aber auch Kreativität und Vielfalt killen

merken. Das birgt keine unmittelbaren Risiken, Pessimisten sehen darin aber auch die Möglichkeit zum Missbrauch, etwa der totalen Kontrolle.

Dank Satelliten-Navigationssystemen kann man sich nicht verfahren. Andererseits kann man so auch immer feststellen, wo sich jemand befindet.

Digitale TV-Geräte wie etwa von Tivo bieten den Zuschauern aufgrund ihrer individuellen Sehgewohnheiten nur die Sendungen an, die sie mögen. Die TV-Sender wissen aber auch genau über Fernsehgewohnheiten Bescheid.

Lebensmitteleinkäufe werden noch bequemer, da man online bestellen kann. Doch Außenstehende wissen, was man isst und trinkt.

Sogar das stille Örtchen könnte bald seine Intimität verlieren: Matsushita plant in Japan die „Smart Toilet", eine Kloschüssel mit integrierten Sensoren, die etwaige Gesundheitsprobleme umgehend an den Arzt melden.

Selbstverteidigung gegen Web-Voyeure

Wem solche Spione unlieb sind, der kann sich mit ein paar Tricks vor datengierigen Übergriffen schützen:

- Lege Dir einen oder mehrere Online-Alias (Zweitnamen) an, die Du benutzt, wenn eine Webseite eine Registrierung verlangt.
- Besorge Dir mehrere E-Mail-Accounts (kostenlos etwa bei Yahoo oder Hotmail) und surfe abwechselnd damit durchs Web. So kann man nur schwer ein Surf-Profil von Dir erstellen.

The Internet
JUNK*BUSTER*

WATCH THIS SPACE *DISAPPEAR*
internet.junkbuster.com

Junkbusters.com helps you bust the junk out of your mailbox, phone, email, and web browser.

The Internet Junkbuster Proxy (TM) blocks unwanted banner ads and protects your privacy from cookies and other threats. It's free under the GPL (no warranty), runs under Windows 95/98/NT and a variety of UNIX ®-like systems. It works with almost any browser. Installation typically takes minutes, but if you find it difficult ask your ISP or systems administrator at work to set it up for you, then you'll only have to make a small change to your browser. For more details see the Headlines Page, the FAQ, the Manual, or the Distribution Information page.

Download the free software now from this server as a zip file (~208k) or a tar file (~286k). For Linux, there is an RPM as well as releases for Debian and other flavors on various mirror sites.

If you find this product improves the quality of your life online, we hope you'll examine Junkbusters's other free web-based services and information for busting all kinds of junk out of your life.

*Die Freeware Junkbuster (auf **www.junkbuster.com**) verwaltet Deine Cookies und sorgt dafür, dass keiner private Infos von Dir liest. Diese Sicherheit kostet aber Surf-Speed*

- Denk daran, dass man Chat-Konferenzen aufzeichnen und speichern kann. Das gilt auch für private Chat-Räume: Hier hören Dich andere Chatter nicht, der Sysop aber sehr wohl. Wirklich private Infos bleiben besser außen vor.
- E-Mails mit sensiblen Daten solltest Du nur versc hlüsselt versenden.
- In Deinem Browser gibt es die Möglichkeit, Cookies abzulehnen. Cookies sind eine Art „Mini-Spion" des Webservers. Diese kleinen Zusatzprogramme checken unter anderem ab, welche Software in welcher Version Du auf Deinem PC hast.

Sie dienen aber auch als „Pass" für Deinen PC, da sie Deinen Namen und Passwort enthalten können. Darum solltest Du sie nicht grundsätzlich ablehnen – viele Webseiten kannst Du nur durchstöbern, wenn Du zuvor Zugriff auf Deine Festplatte erlaubt hast.

- Noch ein cleverer Weg, Webspionen zu entwischen, ist, einen Aufpasser anzuheuern. Junkbuster hat eine Gratis-Software entwickelt, die diese Rolle übernimmt. Sie verhindert das Auslesen privater Daten (siehe links).

Die Wanze im PC

Es macht Spaß, im Netz zu surfen. Du solltest aber daran denken, dass Du und Dein PC Spuren hinterlassen.

Der Internet Explorer plaudert

Der Internet Explorer teilt Webseiten-Betreibern mit, wenn Du ihre Seite gebookmarkt hast. Abschalten lässt sich diese Funktion nicht. Theoretisch kann der Betreiber einer gebookmarkten Seite auf diese Weise ein Logbuch erzeugen, das all Deine „Favorites" enthält. Er kann Dich verfolgen, etwa über ein Cookie auf Deiner Festplatte. Hast Du Dich auf seiner Webseite mit vollem Namen registriert, steht theoretisch der Online-Beobachtung nichts im Wege.

Beschattet durch Netscape

Auch Netscape hat vor einem Jahr im Communicator 4.06 eine derartige Funktion integriert: „Smart Browsing", einen automatischen Web-Tipp-Service, der standardmäßig



Bestellt wird im Internet, ein Service liefert's nach Haus: „Webvan" macht Einkaufen leicht, Infos sammeln auch

eingeschaltet ist. Während Du eine Webseite besuchst, liefert er Dir eine Liste mit Web-Adressen, die Zusatzinfos zum Thema enthalten.

Der clevere Service hat nur einen Haken: „Smart Browsing" funktioniert, indem jeder Deiner Webseiten-Sprünge einem Zentralrechner gemeldet wird. Bislang wurden die so verfolgten Surf-Sessions noch nicht in einem Logbuch erfasst. Doch wer garantiert 100 Prozent Sicherheit?

Guckloch in Windows 98

Ein „Fehler" im Win98-Programmcode erlaubt es Microsoft, unbemerkt die Seriennummer Deines PC abzufragen. Diese Abfrage erfolgt während der Win98-Registrierung – und zwar auch, wenn Du im Menü angegeben hast, dass keine Information über die eingesetzte Hardware ausgetauscht werden soll.

Mittlerweile hat Microsoft erklärt, dass sie die Seriennummer (Global Unique Identifier) bei der Registrierung nicht mehr auslesen werden.

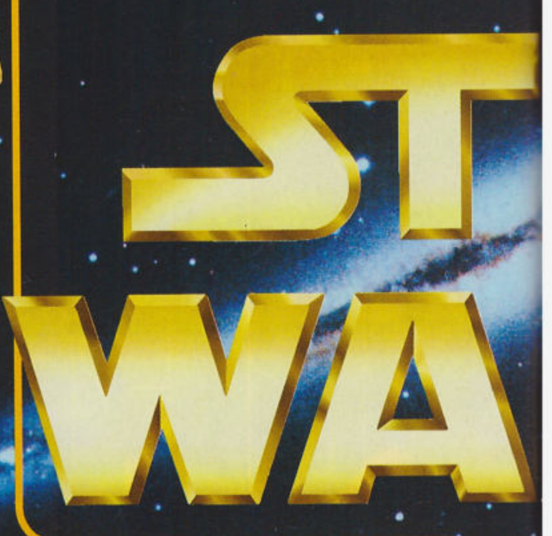
Fingerabdrücke auf Videoseiten

Wer den Windows-Media-Player oder den RealPlayer von RealNetwork benutzt, um im Internet live Audio oder Video abzuspielen, sollte beachten, dass beide Player auch mit einem Global Unique Identifier (kurz: GUI) ausgestattet sind.

Sobald Du eine Seite ansurfst und Audios oder Videos abrufst, schickt Dein Player sein Erkennungszeichen an den Webseiten-Betreiber. So kann dieser feststellen, welcher GUI wann was abgespielt hat.

Text: Karen Oetzel · Fotos: Roman Job





Errichte ein Ökosystem in

GUNGAN – DIE NEUE WELT™



Die Mond-Oberfläche besteht aus Sumpf, Schlamm, Sand und Fels. Per Mausklick setzt Du diverse Tiere und Pflanzen aus

Sorge für das ökologische Gleichgewicht auf dem Wassermond von Naboo und hilf den Gunganern, eine neue Stadt zu bauen!

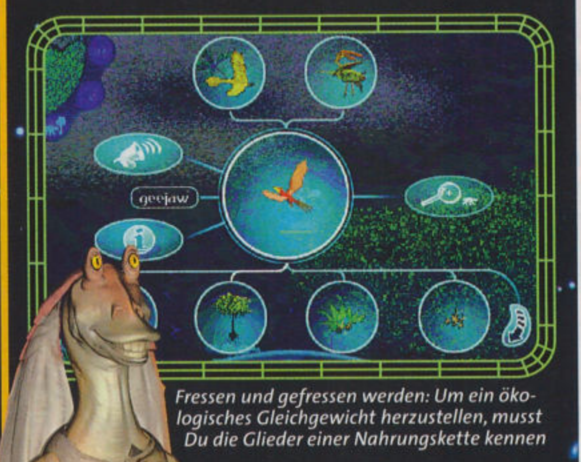
„Halloloha!" Boss Nass, vielgewichtiges Oberhaupt der Gunganer, begrüßt Dich vor seinem Thron. Die Gunganer brauchen Hilfe, denn ihre Stadt Otho Gunga platzt aus allen Nähten. Auf dem Wassermond von Naboo wollen die Gunganer eine neue Siedlung errichten. Du hast den Auftrag, mit einem Raumschiff voller fantastischer Tier- und Pflanzen-Arten aus der Galaxis vorauszufahren und ein Ökosystem aufzubauen.

„Gungan: Die Neue Welt" ist ein Aufbau-Strategiespiel, bei dem Du ganz nebenbei eine Menge über das Zusammenleben von Tieren, Menschen und Pflanzen lernst. In 13 Missionen geht es darum, bestimmte Tierarten vor dem Aussterben zu schützen, andere stärker zu vermehren oder wertvolle Pflanzen aufzuforsten. Das gelingt allerdings nur, wenn Du weißt, was die natürlichen Feinde einer Art sind, in welcher Landschaftsform sie leben und welche Rohstoffe sie den Gunganern liefern.

Diese Fakten lassen sich in einem grafischen Index abrufen. Zusatzinfos liefert außerdem Kresch, eine schlaue Kreatur, die Dir Boss Nass mit auf den Weg gegeben hat. Sie beschreibt in kurzen Texten, was die Gunganer aus einzelnen Pflanzen und Tieren herstellen.

Im Ernte-Screen regulierst Du, wie intensiv die Gunganer Tiere jagen und Pflanzen abbauen dürfen. Denn nur wenn die Stadt nicht zu stark wächst, wird die Umwelt nicht beschädigt.

Stets zur Stelle sind R2D2 und Jar Jar Binks, die das Spiel (mit Original-Stimmen aus dem Film) mit teilweise unsinnigen Kommentaren würzen. Für alle Jar Jar-Genervten: Der tollpatschige Gunganer lässt sich auch abstellen!

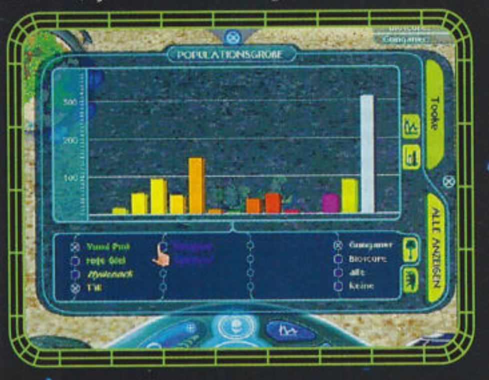


Fressen und gefressen werden: Um ein ökologisches Gleichgewicht herzustellen, musst Du die Glieder einer Nahrungskette kennen

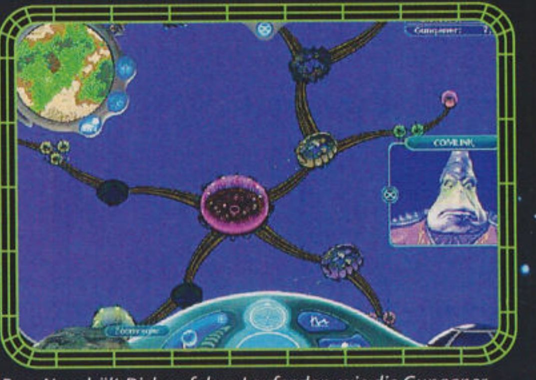
Immer mit Kommentaren an Deiner Seite: Gunganer-Tollpatsch Jar Jar Binks (l.) und Superhirn Droide R2D2



In Kresch, einer schlauen Kreatur, liest Du Zusatzinfos zu Tieren, Pflanzen und der Gunganer-Zivilisation



Wie sich das Ökosystem entwickelt, zeigt eine stets abrufbare Statistik. Du kannst eine oder alle Arten anzeigen lassen



Boss Nass hält Dich auf dem Laufenden, wie die Gunganer mit dem Bau der Stadt vorankommen und was sie brauchen



PC | PS | N64 | DC | D

Gungan: Die Neue Welt
Strategie- und Lernspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95 oder 98, 120 MB HD, 4-fach CD-ROM, 2MB-Grafikkarte, 16-Bit-Soundkarte

Gestaltung 2 | Action 1 | Dauerspaß 1

Abwechslungsreiche Öko-Aufgaben mit witzigen Kreaturen im „Star Wars"-Outfit

Eigentlich nix zu meckern. Wünschenswert wäre ein Mehrspieler-Modus

Unterhaltsame Aufbaustrategie im „Episode 1"-Gewand mit spielerischem Lern-Charakter 1

opf mit

AR

RS

Bau einsatzfähige Robots in

DROIDS

Auf Tatooine unterhält das Imperium eine Fabrik für Killer-Droiden. Bau eigene Roboter, die dort eindringen und die Killer umprogrammieren!



Am Anfang war die Werkstatt: Mit der Maus ziehst Du einzelne Bauteile auf die Arbeitsfläche und setzt sie zu Droiden zusammen

Die Ausbildung zum Meister im Droidenbau ist gar nicht so einfach. Acht Vorbereitungsmissionen gilt es erfolgreich zu bestehen, bis Du den Titel verdienst. Dann bist Du für den gefährlichen Geheimauftrag bereit, die Killer-Droiden außer Kraft zu setzen. Doch keine Panik: Meister Wimateeka, Oberhaupt des Jawaclans der Olik, lehrt Schritt für Schritt, was ein Droidenbauer wissen muss.

In der Werkstatt setzt Du die Roboter per Mausklick aus verschiedenen Einzelteilen zusammen. Es stehen Bauteile für Robots auf Rädern oder mit Beinen zur Wahl. Zu jedem Teil werden wichtige Eigenschaften angezeigt. Denn je nach Einsatz braucht der Droide einen schnellen Antrieb, einen feinfühligen Greifarm oder einen Kopf mit einem bestimmten Sprachmodul.

Über die Einsätze informierst Du Dich auf der Missionenkarte. Sie zeigt die Orte der acht Vorbereitungsmissionen und erklärt ihre Ziele. Fahre etwa an Kontrollposten vorbei oder lege bestimmte Schalter um. **Nur wenn Dein Droide aus funktionellen Teilen zusammengebaut ist, gelingt die Mission. Dabei sind Fachwissen und technischer Tüftelgeist gefragt.**

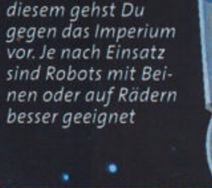
Wie sich Teile zueinander verhalten und mit welchen Tricks man Probleme bewältigen kann, erklärt der Index. Dort kannst Du Grundregeln der Physik gut aufbereitet nachlesen. Ob der Droide funktioniert, testest Du in einer großen Trainingsanlage.

Läuft alles wunschgemäß, steuerst Du den Roboter per PC-Tastatur durch seine Missionseinsätze, die in 3D gestaltet für viel Spielspaß sorgen. Einziges Manko: Die Grafik ist etwas pixelig und nicht auf dem neusten Stand.

Schlauer Speicher für physikalisches Fachwissen: Der Index verrät Grundregeln der Technik und hilft Dir weiter



Ausgangspunkt für die Missionen: Acht Einsätze muss Dein Droide zur Vorbereitung auf die große Aufgabe bestehen



Mit Droiden wie diesem gehst Du gegen das Imperium vor. Je nach Einsatz sind Robots mit Beinen oder auf Rädern besser geeignet



Knabber Dich durch die Galaxis: Wir verlosen 20 x 1 Kiste à 14 Dosen mit „Pringles"-Chips verschiedener Geschmacksrichtungen und je einer Popbox. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Mit der PC-Tastatur steuerst Du den Droiden durch seine Missionen. Hier ist Dein Aktions-Geschick gefragt

PC	PS	N64	DC	D

Star Wars Droids
Physik-Lernspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	Ubi Soft	1 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95 oder 98, 34 MB HD, 4-fach CD-ROM, Grafikkarte, 16-Bit-Soundkarte

Gestaltung	Action	Dauerspaß
3	1	1

☺ Spannende Missionen, Technik-Grundlagen werden unterhaltsam vermittelt

☹ Verglichen mit aktuellen Spielen wirkt die Grafik etwas veraltet und pixelig

Optimale Mischung aus anspruchsvollem Spielspaß und physikalischer Tüftelei — 1



Text: Christiane Strobel

Hinter den Kulissen

Spannend: In der Enzyklopädie „Magie eines Mythos“ gewährt George Lucas Einblick in die Entstehung von „Episode I“.

- Charaktere
- Technologie
- Fahrzeuge
- Schauplätze
- Die dunkle Bedrohung
- Die „Star Wars“-Saga
- Hinter den Kulissen
- Das Universum
- Glossar

Bei der Arbeit: Jake Lloyd (l.) als Anakin und George Lucas

Nach Spielen, Fan-Artikeln und Lernsoftware gibt's jetzt auch eine Enzyklopädie zu „Episode I“

Wie schnell fährt Anakins Podracer? Das Wahnsinnsgefährt, mit dem der junge Skywalker den fiesen Sebulba aus der Bahn wirft, bringt bis zu 950 km/h auf die Strecke. Wenn Du Fragen wie diese beantwortet haben willst, solltest Du Dir die Enzyklopädie „Star Wars – Episode I: Magie eines Mythos“ zulegen. Auf zwei voll gepackten CD-ROMs ermöglicht Filmemacher George Lucas einen Blick in seine Zauberwerkstatt.

In der Rubrik „Hinter den Kulissen“ erklären Leute aus dem Produktionsteam Einzelheiten über ihre Arbeit. Computergrafiker Geoff Campbell erzählt etwa von den Schwierigkeiten bei der Gestaltung des Händlers Watto: Ursprünglich sollte die Figur zwei Stoßzähne im Oberkiefer haben. Doch dann bekam man die Mundbewegungen für den Laut „M“ nicht in den Griff. Also beschlossen die Designer, einen Zahn wegzulassen. Die Videos gibt's übrigens im englischen Original mit deutschen Untertiteln.

George Lucas meldet sich selbst nicht zu Wort, ist aber auf zahlreichen Fotos zu sehen, die seine Regiearbeit dokumentieren. **Für die meisten Charaktere aus dem Film findest Du Skizzen und Konzepte auf den CDs.** Außerdem kannst Du Dir genaue Erklärungen zu ihrer Bedeutung in der Story anzeigen lassen. Das gilt auch für die Schauplätze, Waffen, Fahrzeuge und Technologien aus „Episode I“.

Bei den technischen Darstellungen hätte man sich allerdings etwas mehr Details gewünscht. Die Möglichkeit, Einzelheiten zu vergrößern oder genauer zu untersuchen, fehlt.

Zu jedem Eintrag in der Enzyklopädie gibt es eine oder mehrere Quizfragen, in denen sich zeigt, ob Du ein „Star Wars“-Checker bist. Richtige Antworten werden mit Punkten belohnt.

Für Unermüdliche bieten die beiden CD-ROMs eine Komplettversion des Films, die in Bilder zerlegt ist. Du klickst Dich Szene für Szene durch die Fotos und liest darunter die gedruckten Regieanweisungen und Dialoge.

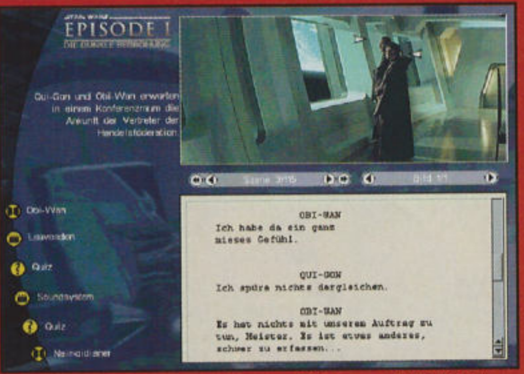
Kämpfer für die dunkle Seite der Macht: Die CD-ROMs bieten Erklärungen zu den Hauptfiguren des Films, hier Darth Maul



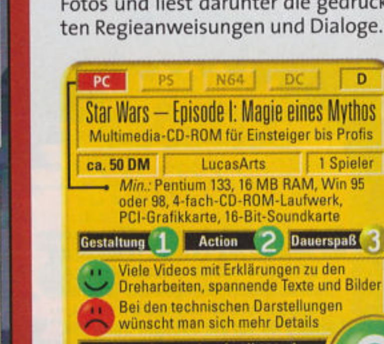
Technische Details: Ein Geschwindigkeitsvergleich der Podracer zeigt, was die Höllengefährte auf dem Kasten haben



Erklärungen zu den Dreharbeiten: Anstelle des blauen Hintergrunds werden später Computergrafiken eingesetzt

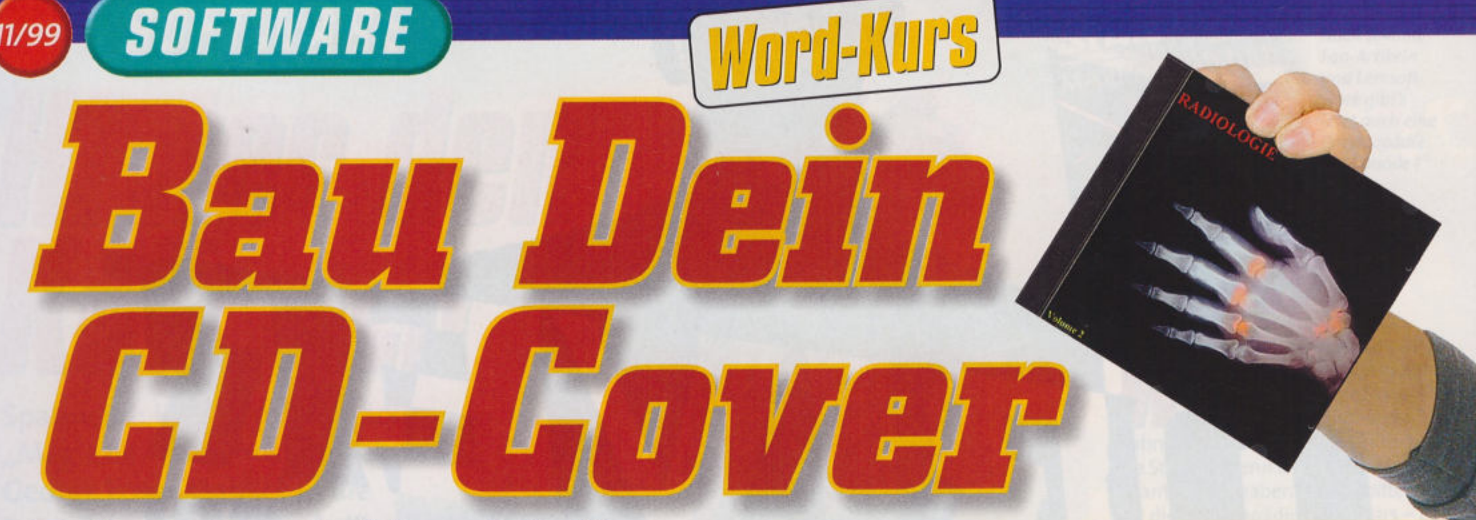


Der Film zum Mitlesen und Auswendiglernen: Bild für Bild klickst Du Dich durch die Szenen und liest das Script mit



Text: Christiane Strobel · Fotos: © LucasFilm LTD.

Word-Kurs

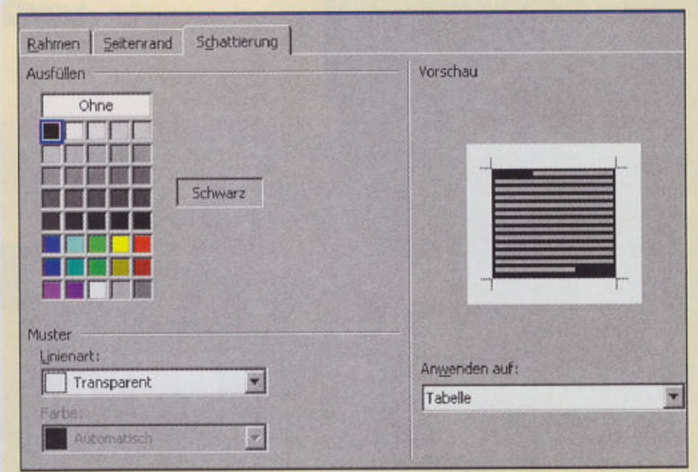


Bau Dein CD-Cover

Teil 2: Perfektes Styling

Im ersten Teil dieses Kurses hast Du Vorlagen für CD-Cover gebaut. Aber noch ist alles in Schwarzweiß. Jetzt wird's knallig: Mit Farbe und Grafiken bekommen die Scheiben ein heißes Outfit.

Sicher sind Deine selbst gestalteten CD-Cover aus dem vorigen Teil unseres Word-Kurses (Heft 10/99) jetzt schon sehr praktisch. So richtig der Knaller sind sie allerdings noch nicht. Denn nur Text in Schwarzweiß wirkt ein wenig fade. Hier erfährst Du, wie Du mit ganz einfachen Mitteln jedem CD-Cover sein persönliches Outfit gibst. Das Layout aus diesem Workshop kannst Du durch andere Farben, Schriften und Bilder immer wieder neu abwandeln und für jede CD anpassen.



Mehr Farbe für den Hintergrund: Im Menüpunkt „Rahmen und Schattierungen" wählst Du im Register „Schattierung" eine Hintergrundfarbe aus – hier Schwarz

1. Hintergrundfarbe ändern

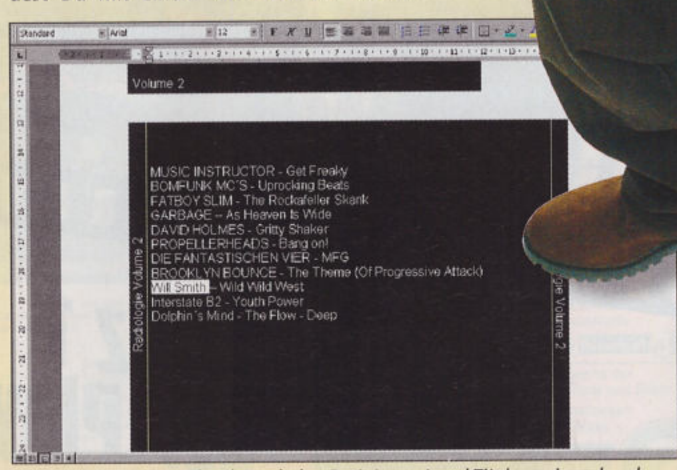
Ein farbiger Hintergrund auf dem Cover kostet zwar eine Menge Tinte, aber er macht einfach viel mehr her als weißes Papier.

- Öffne zuerst ein CD-Cover, das Du durchstylen willst, und klicke das obere Feld für das Deckblatt mit der rechten Maustaste an. Es erscheint eine Auswahl an Befehlen.
- Im Kontextmenü wählst Du „Rahmen und Schattierungen" und wechselst zunächst in das Register „Schattierung". Im Bereich „Ausfüllen" klickst Du auf das schwarze Farbfeld in der linken oberen Ecke und bestätigst Deine Auswahl mit „OK".
- Jetzt wird auch die Rückseite schwarz: Dafür klickst Du die zweite Tabelle mit der rechten Maustaste an und wählst noch einmal „Rahmen und Schattierungen". Klicke auch hier auf das schwarze Farbfeld im Register „Schattierung" und wechsle danach zu „Rahmen".
- Hier klickst Du unter „Einstellung" zunächst auf „Ohne" und bei „Linienart" auf eine dünne gestrichelte Linie. Im Bereich „Farbe" wählst Du ein gelbes Farbfeld aus, klickst danach in dem Feld „Vorschau" auf die mittlere, senkrechte Trennlinie und bestätigst die Änderungen mit „OK".

2. Texte formatieren

Hast Du bereits eine Liste der Titel auf der Rückseite des CD-Covers eingetragen? Wenn nicht, dann erledige das als nächsten Schritt, denn jetzt werden die Texte formatiert.

- Bei Musik-CDs ist es sinnvoll, Interpret und Lied zwar ähnlich, aber doch deutlich unterscheidbar zu formatieren. Es sieht aber normalerweise nicht besonders toll aus, wenn Du versuchst, das mit vielen verschiedenen Schriftarten zu erreichen. Die elegantere Variante: Du verwendest die gleiche Schriftart und -größe, variierst zwischen Großbuchstaben und Groß-Kleinschreibung und spielst mit Farben.
- Word enthält eine super Funktion, mit der Du normalen Text in Großbuchstaben umwandeln kannst. Markiere zuerst den ersten Band-Namen mit der Maus und betätige dann die Tastenkombination [Shift]-[F3]. Word wechselt jetzt zwischen drei verschiedenen Möglichkeiten hin und her: Großbuchstaben, Kleinbuchstaben und erster Buchstabe des Wortes groß, alles andere klein. Formatiere auf diese Weise alle Bandnamen in Großbuchstaben und alle Titel mit großem ersten Buchstaben und dem Rest klein.
- Jetzt markierst Du alle Zeilen und probierst ein paar Schriften aus: Um zu sehen, wie es später wirkt, blendest Du mit einem Klick auf die Schaltfläche mit der Absatzmarke „ein/ausblenden" die Hilfszeichen aus, falls sie gerade sichtbar sind.
- Am besten experimentierst Du eine Weile mit den Schriften, bis Du wirklich zufrieden bist. Du kannst auch ausprobieren, wie die Schrift gefettet wirkt, oder wie es aussieht, wenn Du nur den Band-Namen fettest und den Liedtitel normal lässt.
- Zum Schluss kannst Du noch Interpret und Lied unterschiedliche Farben verpassen. Dafür markierst Du alle Wörter, die Du umfärben willst, mit der Maus und suchst Dir nach einem Klick auf die Schaltfläche „Schriftfarbe" eine Farbe aus.
- Wenn Du willst, kannst Du auch den Zeilenabstand verändern: Dafür musst Du alle Zeilen markieren und im Menü „Format" den Befehl „Absatz" auswählen. Hier kannst Du im Bereich „Abstand" entweder bei „Vor" oder bei „Nach" die Werte verändern.
- Du hast keinen Farbdrucker? Dann setze alle farbigen Schriften weiß, und sobald das Cover ausgedruckt ist, kannst Du die Schriften mit einem Filzstift oder Textmarker nachträglich einfärben.



Mit Groß- und Kleinschreibung hebst Du Interpret und Titel voneinander ab. Markiere die Bandnamen und formatiere sie komplett in Großbuchstaben

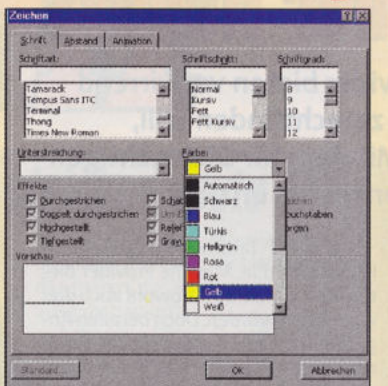
DAS HAUT VOLL REIN: ALS WORD-CHECKER AM PC SEHEN DEINE CD-COVER SO AUS, ALS KÄMEN SIE VOM PROFI-GRAFIKER

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Fix und fertige CDs könnt Ihr gewinnen: jeweils 10 x die aktuelle Ausgabe von „BRAVO HITS" und „Kuschelrock". Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



3. Nummerierung einfügen



Auch die Zahlen einer Aufzählung kannst Du farbig gestalten. Klicke dazu im Register „Schriftart" auf die gewünschte Farbe

Vor allem bei Musik-CDs ist es sinnvoll, die Titel durchzunummerieren. Dann ist klar, welche Liednummer Du auf dem CD-Player einstellen musst, um einen Song abzuspielen.

● Markiere zunächst alle Zeilen mit der Maus und klicke auf „Nummerierung" in der Format-Symbolleiste. Word formatiert die Nummern automatisch in der Schriftart und Größe des markierten Textes.

● Wer die Zahlen anders gestalten will, lässt alle Zeilen markiert und wählt im Menü „Format" den Eintrag „Nummerierung und Aufzählungen". Bei „Nummerierung" klickst Du auf „Anpassen" und auf „Schriftart". Hier kannst Du im Bereich „Farbe" die Nummern neu einfärben.

4. Formate übertragen

Nachdem nun die Liste mit der Abfolge durchgestylt ist, möchtest Du den Titel der CD vielleicht ähnlich gestalten. Dafür kann man praktischerweise die Funktion „Format übertragen" aus der Word-Symbolleiste verwenden.

● Markiere zunächst ein paar Zeichen in der Songliste, die bereits so formatiert sind, wie Du auch den Titel der CD auf dem Deckblatt formatieren möchtest.

● Jetzt klickst Du auf das Symbol mit dem Pinsel (Format übertragen).

● Alles, was Du jetzt auf dem Titelblatt mit der Maus markierst, erhält die gleiche Formatierung wie die zuvor markierten Zeichen.

● Formatiere auf diese Weise die Texte auf dem Deckblatt und den Seitenzungen des Covers. Vielleicht ist es manchmal nötig, die Schriftgrößen und die Groß- oder Kleinschreibung zu verändern, aber versuche weiterhin, möglichst mit einer Schriftart auszukommen.

RADIOLOGIE
Volume 2

1. MUSIC INSTRUCTOR Get Freaky
2. BOMFUNK MC'S Uprocking Beats
3. FATBOY SLIM The Rockafeller Skank
4. GARBAGE As Heaven Is Wide
5. DAVID HOLMES Gritty Shaker
6. PROPELLERHEADS Bang on!
7. DIE FANTASTISCHEN VIER MFG
8. BROOKLYN BOUNCE The Theme (Of Progressive Attack)
9. WILL SMITH Wild Wild West
10. INTERSTATE 88 Youth Power

Damit das Deckblatt dieselben Schriften und Farben bekommt wie die Songliste, überträgst Du die Formate

5. Grafiken einbauen

Klar, den letzten Pfiff erhält das Cover erst durch ein passendes Bild. Suche einfach mal auf Deiner Platte, was sich eignen könnte. Auf der Office-97-CD findest Du auch einige Bilder, mit denen Du möglicherweise etwas anfangen kannst.

● Wenn Du ein Bild von der Office-CD verwenden willst, wählst Du „Einfügen – Grafik – Clipart". Das Programm fordert Dich auf, die CD einzulegen. Dem Tipp musst Du nachkommen, um an die Bilder heranzukommen.

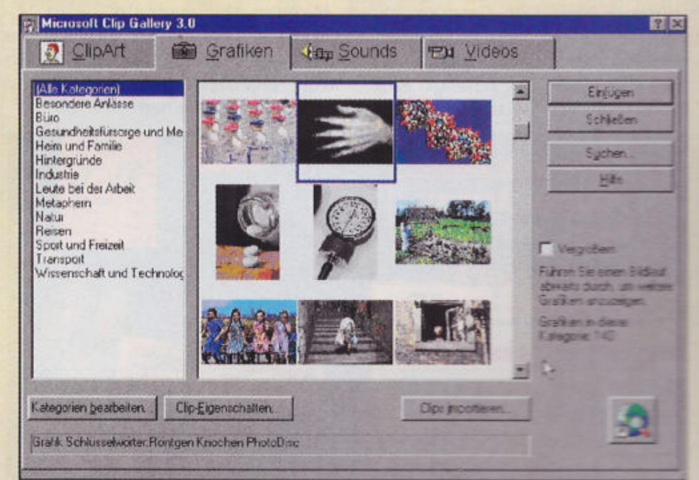
● Im Register „Grafiken" finden sich einige Fotos, die Du mit einem Doppelklick oder mit „Einfügen" in das Dokument einbinden kannst.

● Wenn Du ein Bild von Deiner Festplatte aus einfügen willst, wählst Du „Einfügen – Grafik – aus Datei" und wählst die Bilddatei aus.

● Die Größe des Bildes kann man durch Ziehen mit der Maus regulieren. Anschließend kannst Du es noch so manipulieren, dass Du es auf dem Deckblatt verschieben kannst, und es nicht links am Rand kleben bleibt und den Text verdrängt.

● Dafür klickst Du das Bild mit der rechten Maustaste an und wählst im Kontextmenü die Option „Grafiksymbolleiste anzeigen".

● In der Grafiksymbolleiste klickst Du auf die Schaltfläche „Textfluss" und danach auf „Ohne". Jetzt lässt sich das Bild unabhängig vom Text im Deckblatt platzieren.



Grafiken für das CD-Cover findest Du zum Beispiel auf der Microsoft-Office-CD. Sie lassen sich mit „Einfügen – Grafik – Clipart" anwählen und einfügen

Teil 1 verpaßt?

Wir senden Dir gern eine Kopie zu. Schicke einen mit 3 Mark frankierten und an Dich selbst adressierten Rückumschlag an: Redaktion BRAVO SCREENFUN, Stichwort: Bestellwunsch Word-Kurs 1, Charles-de-Gaulle Str. 8, 81737 München

Text: Elisabeth Reisch Foto: Christian Vogel

Serie

Alles über Handys

Der be

Teil 3

Die Netzbetreiber und Provider bieten verwirrend viele Tarife an. Wer sich da zurechtfinden will, muss wissen, was er will. Mit dem für Dich richtigen Tarif behältst Du die Telefonkosten im Griff.

Stell Dir vor: Ein Freund bekommt zum 13. Geburtstag das lang ersehnte Handy. Einen Monat später flattert die erste Rechnung ins Haus: mehr als 700 Mark vertelefoniert! Da müssen die Eltern, Oma und Opa mit ran – denn das Taschengeld gibt solch einen Riesenbetrag natürlich nicht her.

Dir ist sicherlich klar, was passiert ist: Man kann sich mit dem Handy regelrecht arm telefonieren. Dies ist nur mit klaren Grundregeln zu verhindern: immer auf die Uhr schauen, wie lange man schon redet; kein Handy benutzen, wenn ein normales Telefon in der Nähe ist – und natürlich den richtigen Tarif auswählen.

Derartige Tarifmodelle gibt es in Hülle und Fülle. Manche Provider bieten über 30 Tarife an, obwohl auch drei ausreichen würden. Doch bei allen Angeboten zeichnen sich ein paar Grundregeln ab: Normalerweise setzt sich ein Tarif aus einer Grundgebühr für die Bereitstellung des Netzes und aus einer Gebühr pro Minute Telefonieren zusammen. Je nachdem, wie sich Grundgebühr und Gesprächsgebühren zueinander verhalten, ergeben sich bei jedem Provider und Netzbetreiber Tarif-Gruppen. Sie sind auf unterschiedliches Telefonverhalten abgestimmt. Du solltest Dir deshalb vor Deiner Entscheidung überlegen, wie intensiv Du das Handy nutzen willst.

Ich möchte immer erreichbar sein

Vielen Leuten geht es gar nicht darum, ständig jemanden anzurufen. Sie wollen ganz einfach erreichbar sein – in den Ferien, beim Sport oder in der Clique. Alle Betreiber von Mobilfunknetzen bieten dafür Tarife an, die eine sehr niedrige Grundgebühr haben und relativ hohe Gesprächsgebühren. Wer sich also oft anrufen lässt, der zahlt lediglich ein paar Mark für die Grundgebühr im Monat.

Beispiel: Bei D1 (Telekom) zahlt man eine monatliche Grundgebühr von nur rund 15 Mark. Dafür kostet eine Gesprächsminute zwischen 7 und 17 Uhr etwa 1,50 Mark, ab 17 Uhr immer noch rund 15 Pfennige. Billiger ist's bei E-Plus. Dort sind bei manchen Anbietern nur rund 4 Mark Grundgebühr fällig, von 7 bis 18 Uhr zahlst Du für die Minute rund zwei Mark, nach 18 Uhr nur noch etwa 33 Pfennig je Minute.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen 1 Mitsubishi-Handy „Trium Astral" inklusive 1 Prepaid-Karte „Loop" mit 50 Mark Startguthaben von Viag Interkom. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluß ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ich quatsche gelegentlich selbst

Die meisten Anbieter werben mit „Schotten-Tarifen" (die schottischen Landsleute gelten als sehr sparsam). Diese Tarife haben günstige Grundgebühren und Minutenpreise. Dafür kaufst Du allerdings vorab eine bestimmte Anzahl an Gesprächsminuten. Du bezahlst sie, egal ob sie vertelefoniert werden oder nicht.

Beispiel: Telly D1 verlangt eine Grundgebühr von 33 Mark im Monat. Zwischen 7 und 17 Uhr zahlt man für die vertelefonierte Minute zusätzlich etwa 1,30 Mark, danach nur noch knapp 40 Pfennig. Zum Ausgleich legt der Anbieter jedoch eine bestimmte Mindestgesprächszeit fest: Dieses „Minuten-Abo" bedeutet nichts anderes, als dass auf der monatlichen Rechnung grundsätzlich 30 Minuten in der Nebenzeit (zwischen 17 Uhr und 7 Uhr früh) erscheinen.



Sprachscherz als Name für einen Tarif: Mit dem „Schotten Pack" bietet Provider Victorvox günstige Gebühren, berechnet aber einen Mindestverbrauch

Mein Ohr klebt ständig am Hörer

Ganz anders sieht die Sache aus, wenn jemand selbst sehr viel telefonieren will – und das wahrscheinlich zu jeder Tageszeit. Dann lohnen sich Tarife mit relativ hoher Grundgebühr, die dafür aber in den Kosten für die Gesprächsdauer günstig sind. Dabei ist egal, ob man morgens, mittags oder abends telefoniert.

Beispiel: Bei D2 privat gibt es einen Tarif, bei dem Vieltelefonierer rund um die Uhr nur 37 Pfennig pro Minute zahlen. Dafür liegt die monatliche Grundgebühr mit fast 80 Mark relativ hoch.

ste Tarif



Kniffelig: Die Anbieter werben mit so vielen Tarifen, dass die Wahl schwer fällt

Ich rufe oft die gleichen Leute an

Bei fast allen Mobilfunk-Anbietern gibt es die Möglichkeit, einen Vorwahlbereich oder ausgewählte Telefonnummern anzugeben. Telefoniert man dann in diesem Vorwahlbereich (zum Beispiel 030 für Berlin oder 089 für München), dann verbilligen sich die Gespräche. Bei D2 und E-Plus kann man eine konkrete Telefonnummer angeben, die man öfter wählt. Auch dort kann man über die Hälfte des Geldes sparen, das man sonst pro Minute ausgeben würde.

Achtung: Diese Zusatzleistungen kosten mitunter einige Mark im Monat extra. Das heißt, Du solltest sie nur nutzen, wenn Du die entsprechenden Nummern wirklich sehr oft anwählst.

INFO

Aktuelle Preise erfragen

Die unterschiedlichen Tarifmodelle können sich mitunter jeden Monat ändern. Aus diesem Grund solltest Du Dich vor dem Einstieg in ein Tarifmodell entweder im Internet oder in einem Handy-Shop nach den momentan aktuellen Preisen erkundigen – und sie auch mit den Angeboten der Konkurrenz vergleichen. Aktuelle Tarife findest Du beispielsweise im Internet auf den Homepages der Netzbetreiber und Provider.

Netzbetreiber in Deutschland
- Telekom (C, D1): *www.telekom.de*
- Mannesmann Mobilfunk (D2): *www.d2privat.de*
- E-Plus: *www.eplus.de*
- VIAGInterkom (E2): *www.viaginterkom.de*

Große Provider in Deutschland
- Victorvox: *www.victorvox.de*
- Cellway: *www.cellway.de*
- RSLCOM: *www.rslcom.de*

Ich will Überblick

Zusätzlich zu den bisher genannten Tarifen gibt es spezielle Angebote, die zu einem festen Preis im Monat zu haben sind. Sie enthalten eine bestimmte Anzahl von Gesprächsminuten. Eine zusätzliche Grundgebühr fällt nicht an. Überschreitet man die monatlichen „Inklusivminuten" nicht, so bleibt es bei dem Festpreis. Telefoniert man mehr, dann gelten wiederum Minutenpreise in den Hauptzeiten am Tage und den Nebenzeiten (abends, Nacht).

Bei E-Plus sieht das billigste Paket „Time & More 20" so aus: Der Paketpreis von knapp 25 Mark enthält monatlich 20 freie Telefonminuten. Bleibst Du in diesem Limit, fallen keine weiteren Kosten an. Überschreitest Du es, so kannst Du ohne weiteres auf „Time & More 60" mit 60 Freiminuten zu 44 Mark oder auf „Time & More 120" mit 120 Inklusivminuten wechseln. Diese Variante kostet 74 Mark im Monat.

e·plus

Konkret: So wenig kostet Sie Time & More

Für Normal- und Freizeittelefonierer

	Time & More 20	Time & More 60	Time & More 120
Monatl. Inklusivminuten[1]	20 Min.	60 Min.	120 Min.
Monatlicher Paketpreis (DM)[2]	25,-	45,-	75,-
Weitere Minutenpreise[3] Inland (GZ/FZ)* (DM/Min.)	-,99 / -,39	-,89 / -,39	-,79 / -,39
Gespräche zur eigenen Comfort Mailbox (GZ/FZ)* (DM/Min.)	-,39 / -,19	-,39 / -,19	-,39 / -,19

Mit Paketangeboten wie „Time & More" von E-Plus behältst Du Deine Telefonkosten immer im Auge. Du kaufst zu einem Festpreis eine Anzahl von Gesprächsminuten

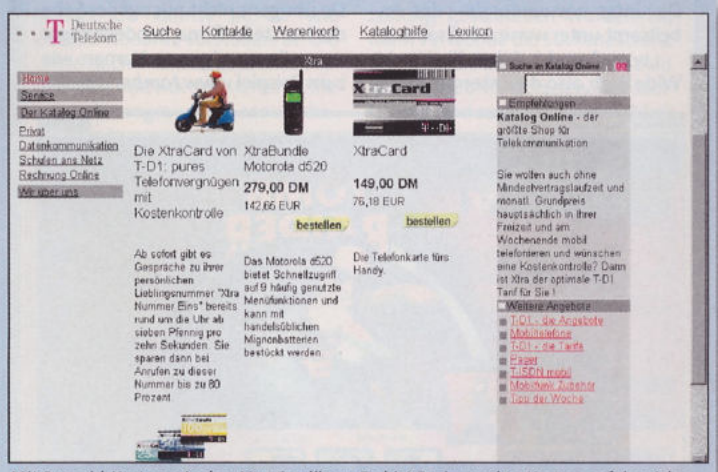
Pakete wie diese haben einen großen Vorteil: Wenn Du die Telefonzeit im Monat gut kontrollieren kannst, sparst Du gegenüber den Grundangeboten der Mobilnetzbetreiber einiges an Geld. Gleichzeitig ist für Dich berechenbar, wie viel Geld das Handy im Monat kostet. Bei anderen Tarifen kann man das meistens nicht so genau voraussehen.

Ich will Kontrolle

Eine völlig andere Möglichkeit bieten Prepaid-Karten (Englisch für „vorab bezahlt"). Das sind Telefon-Karten fürs Handy, die man mit einer gewissen Geldsumme aufgeladen kauft. Die Summe kannst Du dann abtelefonieren. Eine Grundgebühr fällt nicht an. Ist dieses Geld verbraucht, so kann man mit dem Handy niemanden mehr anrufen. In den Telefonläden oder online lässt sich die Karte dann jedoch wieder aufladen.

Solche Karten, wie die „XtraCard" der Telekom (D1), haben einen großen Vorteil: Du brauchst keine Angst vor einer riesigen Telefonrechnung zu haben und bist dennoch immer erreichbar. Denn erst zwölf Monate, nachdem die Karte abgelaufen ist, kann man das Handy nicht mehr anrufen.

Eine solche Karte kostet inklusive Startguthaben knapp 150 Mark. Ist sie leer, kann man sie mit Beträgen von 25, 50 oder 100 Mark wieder aufladen. Die Kosten für die Gesprächsminuten zieht das Handy automatisch vom Kartenguthaben ab. Zwischen 7 und 20 Uhr sind derzeit je nach Anbieter knapp 1,70 Mark fällig, ab 20 Uhr und am Wochenende zahlt man etwas weniger als 70 Pfennig pro Minute.



Mit Prepaid-Karten wie der „XtraCard" von D1 bist Du in punkto Kosten auf der sicheren Seite. Du kannst nur so viel Geld vertelefonieren, wie auf der Karte geladen ist

So geht's weiter

Willst Du mit dem Handy auf Reisen gehen? Der nächste Teil zeigt, auf was man beim Mobiltelefonieren im Ausland achten muss.

Teil 4: Mit dem Handy im Urlaub
Teil 5: Die Zukunft des Handys

Text: André Zurawski · Foto: Darius Ramazani (1)

So findest

Suchst Du Infos zu einem neuen Spiel oder Material für ein Referat? Das Internet ist eine super Quelle für fast jedes Thema. Einziges Problem dabei: Du musst wissen, wo und wie man clever sucht.

Ein Internet-Anschluss bringt jede Menge Spaß und ist auch ungemein nützlich. Egal, ob Du Details zu einem neuen Spiel oder zu einer Hausaufgabe suchst: die Wahrscheinlichkeit, im Netz fündig zu werden, ist sehr groß. Das liegt daran, dass jeder auf der ganzen Welt etwas im Internet veröffentlichen kann – ohne großen Aufwand und ohne Kontrollinstanz.

Allerdings hat das Ganze auch einen Nachteil: Das Internet wächst so schnell, dass kein Mensch mehr den Überblick behalten kann, wo es was gibt. Denn anders als in Bibliotheken sind die Infos im Internet nicht sinnvoll geordnet oder gebündelt. Um hier rasch etwas zu finden, musst Du die richtigen Suchwerkzeuge kennen und wissen, wie man am besten an eine Suche herangeht. Hier findest Du einige hilfreiche Suchstrategien.

CHECK IT OUT! MIT DIESEN SUCHTIPPS FINDEST DU SELBST DIE VERBORGENSTEN INSIDER-INFOS. ALSO: AUGEN AUF UND AB INS NETZ!

Sinnvoll durchstarten

Sich planlos ins Netz zu stürzen und rumzusurfen, kann Spaß machen. Willst Du allerdings möglichst schnell etwas Bestimmtes finden, ist es klug, sich vorab ein paar Dinge zu überlegen. Was suchst Du genau und wer könnte es veröffentlicht haben?

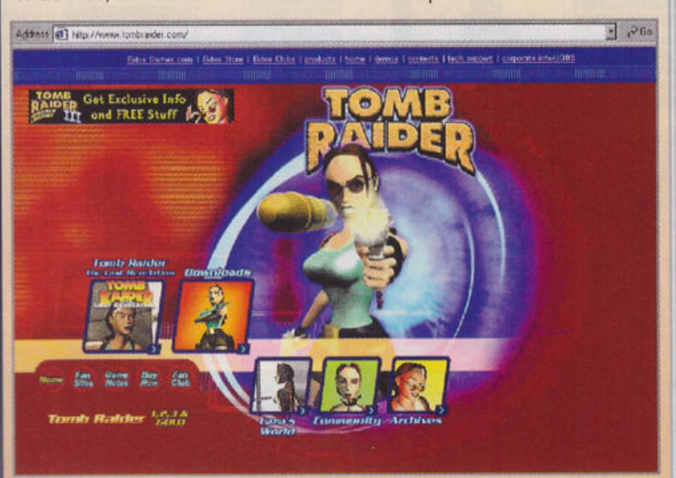
Oft liefert die Suche direkt an der Quelle die beste Trefferquote. Wer News zu einem Spiel haben will, klickt sich als Erstes auf die Homepage der Spielefirma. Bei Filmen hilft die Webseite der Verleihfirma, bei Hardware der Hersteller, bei Büchern der entsprechende Verlag.

Zweite Überlegung: Gibt es Institutionen, Organisationen oder Behörden, die sich auf den Themenbereich Deiner Frage spezialisiert haben. Für Job-Infos ist das Arbeitsamt ein geeigneter Anlaufpunkt, für Politik sind's etwa die einzelnen Parteien. Die folgenden Tipps führen Dich sicher ans Ziel.

Adressen raten

Der erste Schritt, um eine ganz bestimmte Homepage zu finden, ist, ihre Adresse zu raten. Klingt unprofessionell, ist aber in vielen Fällen erfolgreich! Denn in der Regel bemühen sich Firmen darum, ihren Namen in die Webadresse zu bekommen. Lara-Macher Eidos findest Du unter *www.eidos.de* – das Arbeitsamt unter *www.arbeitsamt.de*

„www" steht dabei für World Wide Web, also das Internet. Dann kommt der Firmenname, im Fachjargon „Domain" genannt. Die Endung „.de" verrät, dass es sich um eine deutsche Webseite handelt. Andere häufige Endungen sind „.com" für amerikanische Seiten, „.org" für Organisationen oder „.net" für Netze. Viele Spiele findest Du übrigens nicht nur auf der Seite der Herstellerfirma, sondern sogar unter ihrem eigenen Namen wie zum Beispiel *www.tombraider.com*



Durch Raten schnell ans Ziel: Oft haben offizielle Homepages den Namen des Produkts oder der Firma in der Adresse. Lara findest Du unter ***www.tombraider.com***

Du alles

Suchmaschine anwerfen

Sind alle Rateversuche aussichtslos oder kennst Du partout keinen Ausgangspunkt, an den Du Dich für Deine Frage wenden kannst, hilft eine Suchmaschine weiter. Die beste deutschsprachige Suchmaschine heißt Fireball (*www.fireball.de*) und die beste englische Altavista (*www.altavista.com*). Da beide mit derselben Technologie arbeiten, ist ihre Bedienung ähnlich.

Suchmaschinen sind nichts anderes als maschinelle Helfer, die den Volltext von Webseiten im ganzen Internet nach einem gewünschten Suchbegriff durchforsten. Als Ergebnis geben sie eine Liste mit Links zu allen Seiten aus, die den Begriff enthalten. Maschinell heißt einerseits sehr gründlich, andererseits ihrer eigenen Logik folgend. Für Dich bedeutet das, dass unter den möglicherweise 10.000 Treffern nur wenige wirklich interessant sind.

Die Suchmaschine ordnet die Treffer zwar nach Relevanz, doch was sie für wichtig hält, ist es nicht unbedingt. Sie berechnet dabei etwa, ob der Begriff in den Meta-Daten vorkommt (vom Programmierer eingefügte, im Browser nicht sichtbare Zeichen), wie oft er im Dokument auftaucht und ob er oben oder unten im Text steht.

Um eine möglichst gute Trefferquote zu erhalten, solltest Du die Suche mit präzisen Stichworten beschreiben und so eng wie möglich einschränken (siehe Tippskasten).



Nutze die „Detail-Suche" in Fireball, um Deine Suche möglichst eng zu fassen. Dort kannst Du etwa angeben, dass nur im Titel einer Seite gesucht wird

TIPPS

So gehst Du zielsicher vor

- **Gib mehrere Begriffe ein**
  Die Suchmaschine gibt zuerst Seiten aus, die alle Begriffe enthalten, und dann welche, in denen nur einer von ihnen vorkommt
- **+Lara**
  Lara muss zwingend in der Seite auftauchen
- **-Meier**
  Meier darf nicht in der Seite enthalten sein
- **„Lara Croft"**
  Gesucht wird buchstäblich nach dem Wort oder der Phrase, die in Anführungszeichen steht
- **Lara NEAR Tomb Raider**
  Sucht Seiten, in denen Lara und Tomb Raider nicht weiter als etwa 10 Wörter voneinander getrennt sind
- Nutze außerdem die Funktion **Detail-Suche** bei Fireball, um die Suche speziell auf Titel, Links oder die Adresse von Seiten einzuschränken.

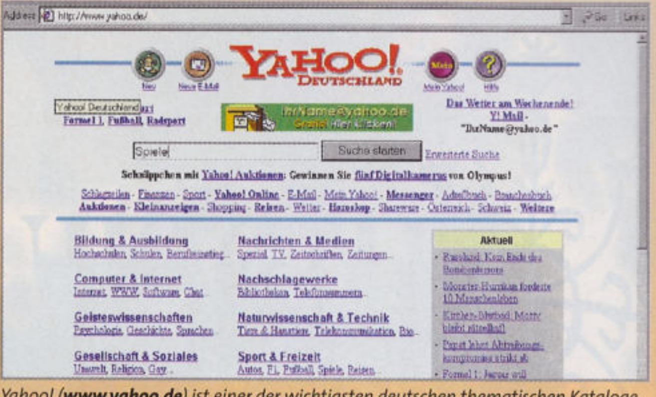
Kataloge und Surftipps verwenden

Hast Du noch keine konkrete Vorstellung von dem, was Du suchst, sondern willst Dich erst einmal grob zu einem ganzen Themenbereich informieren, sind thematische Kataloge sinnvoll. Das sind Suchmaschinen, die nicht das gesamte Web durchsuchen, sondern auf eine Datenbank zugreifen, die Menschen vorsortiert haben. Bei solchen Katalogen – die wichtigsten deutschen sind *www.yahoo.de* und *www.web.de* – arbeiten Leute, die den ganzen Tag surfen und neue Seiten in die Datenbank eintragen.

Der Vorteil: Die Treffer sind sinnvoll nach Themen geordnet und von Menschen bewertet. Dafür sind die Ergebnisse bei weitem nicht so umfassend wie bei maschinellen Suchmaschinen.

Sehr hilfreich können aber die Surftipps der jeweiligen Katalogredaktion sein. Denn zusätzlich zur Datenbank bieten sie eine Sammlung von bewerteten Homepages zu bestimmten Themengebieten. Eine solche Tipps-Sammlung findest Du übrigens auch als Zusatzangebot bei Fireball.

Um sich an ein Thema heranzutasten, sind auch so genannte Webringe nützlich. Ein Webring ist ein Zusammenschluss von vielen Internet-Seiten, die sich alle mit demselben Thema beschäftigen. Am besten suchst Du einen Webring in einer Suchmaschine.



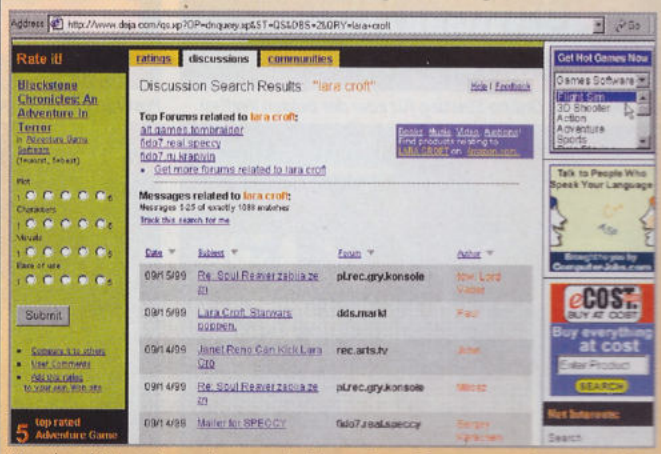
*Yahoo! (**www.yahoo.de**) ist einer der wichtigsten deutschen thematischen Kataloge. Zusätzlich zur Datenbank findest Du hier eine Liste von hilfreichen Surftipps*

Nachsehen, was andere sagen

Zu einer umfassenden Recherche gehört auch, dass man weiß, was andere Leute bereits zu einem Thema gesagt haben. Auch dafür ist das Internet bestens geeignet, denn hier kann jeder seine Meinung kundtun.

Eine gute Quelle sind Newsgroups. Du kannst sie Dir wie große Pinboards vorstellen, an die Leute nach Themen geordnet Fragen und Antworten heften. Eine solche Newsgroup gibt es zu nahezu jedem Themengebiet. Um sie zu lesen, nutzt Du am besten die Suchmaschine *www.dejanews.com* – sie durchsucht alle existierenden Beiträge und zeigt die an, die sich mit dem gesuchten Begriff befassen.

Willst Du wissen, was zu Deinem Thema gerade in einer Tageszeitung geschrieben worden ist, dann verwende die Suchmaschine *www.paperball.de* – sie durchsucht alle im Web vertretenen Tageszeitungen und zeigt relevante Artikel.



*Manchmal ist es gut zu wissen, was Insider zu einem Thema sagen. Dann siehst Du am besten in Newsgroups nach. Die Suchmaschine **www.dejanews.com** hilft dabei*

Text: Christiane Strobel · Foto: Roman Job (1)

Serie: Websites im Test

Acclaim

Mike LeRoi ist als Wanderer zwischen den Welten der neue Star von Acclaim

SHADOW MAN

Ein neuer Actionstar aus dem Schattenreich fesselt die Spieler. Doch kann er auch die Websurfer von seinen Qualitäten überzeugen?

Dunkelheit umringt Dich vollkommen. Die Schreie untoter Horden durchdringen die ewige Nacht und bohren sich quälend in Deine Gehörgänge. Im aktuellen Acclaim-Titel „Shadow Man" werden die Sinne des Spielers bis aufs Äußerste angeregt. Doch wie anregend ist das dazu gehörige Webangebot gestaltet?

Nach dem Eintippen der Adresse *www.shadowman.de* wird man durch den Einstieg in die Welt der Schatten freudig überrascht. Endlich hat ein Spiel mal wieder eine eigene Domain bekommen. Ein kleiner Dämpfer sind dann allerdings die Software-Voraussetzungen für den Besuch der Seiten. Ein Browser der letzten Generation und das „Flash4"-Plug-in (passender Link ist vorhanden) laden ein mehr als 1,5 MByte großes Modul von der Seite. Doch das Ergebnis rechtfertigt diese Anforderungen durchaus.

Begleitet von der stimmungsvollen Musik des Spiels wirst Du in die Welt des Shadow Man gezogen. Screenshots, Infos zu Voodoo und die auftauchenden Gegner machen Dich mit der Spielumgebung vertraut. **Kleine Filme, Soundschnipsel und ein Screensaver stehen für downloadwütige Besucher bereit. Jede Menge abwechslungsreiche Grafiken runden den Surfgenuss ab.** Schlussendlich dürfen auch die in Mode gekommenen elektronischen Grußpostkarten und ein echt knackiges Gewinnspiel nicht fehlen. Nur eine etwas bessere Navigation als das simple Durchklicken der Hierarchien wäre noch wünschenswert gewesen.

Für den technischen Support musst Du leider auf die Site *www.acclaim.de* zurückgreifen. Die ist übersichtlich gestaltet und nur mit dem Notwendigsten ausgestattet: News, Spiele-Informationen, wichtige Links und Support-Hinweise. Für Unterstützung per E-Mail wirst Du auch hier wie bei vielen Sites aufgrund des Andrangs ein paar Tage warten müssen. Unter Umständen empfiehlt sich da *www.acclaim.com* – wo es mehr Technik-Tipps und das Demo (70 MByte) gibt.



Entscheide Dich beim Online-Einstieg für eine der beiden Welten



Postkarten mit abgefahrenen Motiven zu verschicken, ist in Mode



Drei Filme über den Schattenmann stehen zum Download bereit



Technische Hilfestellungen findest Du auf der Acclaim-Webseite

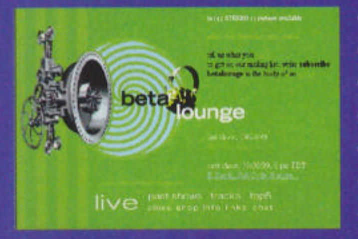


Text: Joachim Enderlin

TERMINE

Live-Party im Netz

21.10., www.betalounge.com
Jeden Donnerstagabend legen in einer alten Lagerhalle in San Francisco Top-DJs auf. Damit Leute aus der ganzen Welt an der Party in der Beta Lounge teilhaben können, wird das Spektakel live mit Sound und Bild ins Netz übertragen. Wer online mitfeiern will, klickt sich von 11 bis 15 Uhr mitteleuropäischer Zeit ins Partygeschehen. Am 21.10. sind Iz und Franky Boissy an den Plattentellern.



Stahlharte Sportler

23.10., www.ironmanlive.com
Wenn am 23.10. der Startschuss für den „Iron Man Triathlon" in Hawaii fällt, kannst Du im Web live dabei sein. Nur die härtesten Athleten nehmen die Strapazen auf sich: 2,4 Meilen im Meer schwimmen, 112 Meilen radeln und 26,2 Meilen rennen!

Die Schule am See

27.10., www.scoolz.de
Von 15 bis 16 Uhr stehen Jenny Marie Muck und Karim Köster aus der ARD-Serie „Die Schule am See" im Chat Rede und Antwort. Außerdem werden auf der Page zur Serie Praktikumsplätze für die Produktion verlost. Das ist die Gelegenheit, einmal Fernsehluft zu schnuppern.

MTV Europe Music Awards

11.11., www.mtvhome.de
Live zur Verleihung der MTV Europe Music Awards aus Dublin ist eine Übertragung ins Internet geplant. Auf jeden Fall kannst Du die Nominierungen ansehen und online Deine Stimme abgeben.



Netzwerk-Party

19.11. – 21.11., www.makaro.de/html/premiere.html
Jetzt online anmelden für die große Netzwerk-Party in der Schwarzwaldhalle Appenweier bei Offenburg! 500 Spieler können teilnehmen.

Alien-Jagd bei Konami

bis 30.11., www.konami-europe.com
Passend zum Action-Videospiel „Hybrid Heaven" veranstaltet Konami ein Gewinnspiel. Zusammen mit John Slater gehst Du auf Alien-Jagd. Dem Gewinner winkt die schräge Summe von 1369 Mark.

Konsolen-Grufties

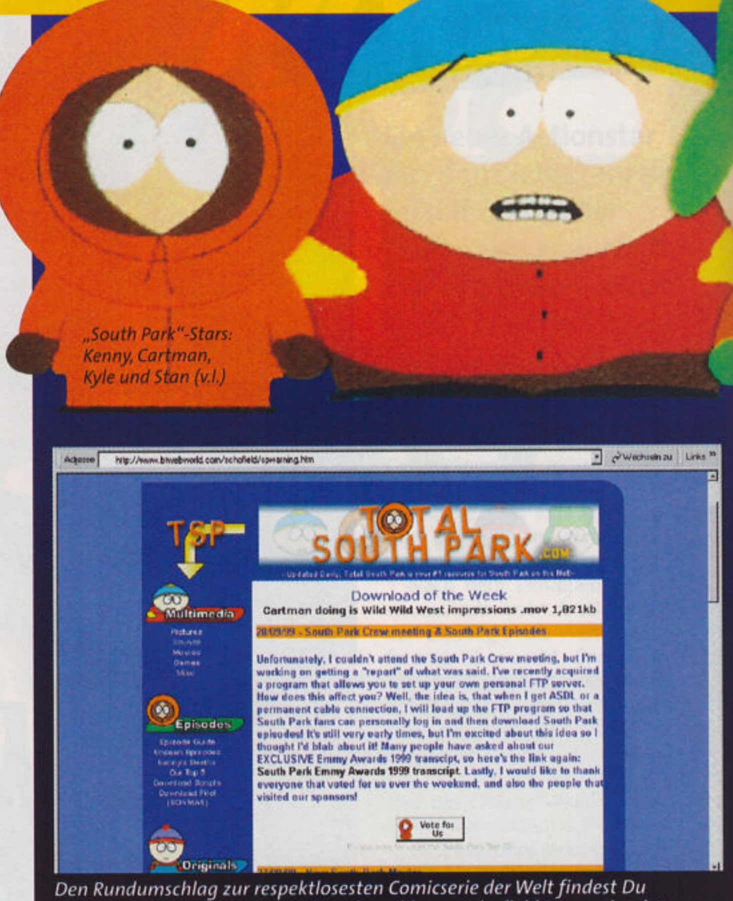
Museum für Spielgeräte

Eigentlich ist Mell's Gameshop als Quelle für Spiele und Action-Figuren bekannt, die Du online bestellen kannst. Doch auf ihrer Webseite haben die Macher sich noch einen Zusatz ausgedacht: Sie stellen Fotos und Beschreibungen von alten Spielekonsolen aus. Erfahrene Spieler werden beim Anblick der Geräte in Nostalgie schwelgen. Aber auch für andere ist ein Blick in die Konsolen-Geschichte spannend und lohnend. Übrigens: Eigene Ausstellungsbeiträge sind erwünscht!

www.mells-gameshop.de



Oldies aus der Konsolenecke gibt's bei Mell's Gameshop zu besichtigen



„South Park"-Stars: Kenny, Cartman, Kyle und Stan (v.l.)

Den Rundumschlag zur respektlosesten Comicserie der Welt findest Du auf der englischen Seite ***www.btwebworld.com/schofield/spwarning.htm***

Ö la palöma Blanca

Auf Sächsisch singt sich's besser

Ganz schöner Beschiss: Claus und Uli kommen gar nicht aus Sachsen! Eigentlich haben sie ihren Song auf Video aufgenommen, um Tante Jutta aus Dresden eine Freude zu machen. Doch dann fiel das Video Stefan Raab in die Hände, und der lud sie in seine Show „TV total" ein. Seither ist der Höhenflug der beiden Ö la Palöma Boys nicht mehr aufzuhalten. Auf ihrer „Houmbäidsch" findest Du die bisher erschienen Songs als MP3 sowie zwei Videoclips. Außerdem gibt's einen Chat.



www.la-paloma-boys.de



Die Ö la Palöma Boys Claus und Uli (l., mit Stefan Raab, M.) bieten den Fans auf ihrer Homepage Sounds und Videos



www.rap.de *ist eine gute deutsche Anlaufstelle für Szene-News, Plattenkritiken und Hintergrundberichte in Sachen Rap und HipHop*

Fette Beats

Deutsches HipHop- und Rap-Forum

Für gute Infos aus der HipHop- und Rap-Szene sorgt die Seite *www.rap.de*. Neben Sounds zum Downloaden findest Du in einem Magazinteil Konzertberichte, einen Event-Kalender, Interviews und Plattenkritiken. Wer selbst einen Artikel schreiben möchte, kann ihn an die Redaktion senden. Wird er veröffentlicht, bekommst Du einen Gutschein über 20 Mark für den Shop der Seite. Dort gibt's ein umfangreiches Angebot an CDs.

Jede Woche neu werden per E-Mail die Leser-Charts gewählt. Mach einfach mal mit!

www.rap.de

In den „rap.de"-Charts: Eminem



Krasse Kids

In Colorado geht der Punk ab

Sie gehen zwar erst in die dritte Klasse, nehmen aber wirklich kein Blatt vor den Mund. Die Kids aus dem „South Park" fluchen und furzen in einem fort und hauen sich gegenseitig auf die Mütze.

Bei uns läuft die Zeichentrick-Kultserie leider erst im Nachtprogramm auf RTL. Aber im Internet werden Fans rund um die Uhr versorgt. Erstklassig ist *www.btwebworld.com/schofield/spwarning.htm* – die englische Seite bietet sämtliche Folgen als Video zum Download, dazu zahlreiche Bilder und Sounds sowie die Original-Scripts. Klar, dass auch eine Liste mit allen Todesfällen von Kenny nicht fehlt. Weitere Spitzen-Links listet *www.southpark.de* auf.

www.btwebworld.com/schofield/spwarning.htm

Web-Lieblinge

Bookmarks immer dabei

Ärgerlich, wenn man einem Freund seine Lieblings-Websites zeigen will, aber gerade nicht am eigenen PC sitzt. Denn wer nicht alles im Köpfchen hat, ist auf die Bookmarks des Browsers angewiesen. Dank der Seite *www.oneview.de* bist Du in Zukunft aber mobil. Dort kannst Du Deine Bookmarks kostenlos speichern und unabhängig vom Browser oder Standort immer auf sie zugreifen. Für Datenschutz wird garantiert.

www.oneview.de



Auf der Seite ***www.oneview.de*** *kannst Du Deine Bookmarks speichern, sodass sie immer und überall zugänglich sind*

Text: Christiane Strobel · Fotos: BRAVO-Archiv (2)

In im Outfit

Street- und Sportswear

Schon wieder gab's die Schuhe Deiner Träume gerade nicht in Deiner Größe? Jetzt ist Schluss mit dem Shopping-Notstand: Auf der Seite *www.boo.com* kannst Du Street- und Sportswear online kaufen, so viel Dein Geldbeutel hergibt. Billiger als im Laden sind die Klamotten zwar nicht, doch dafür gibt's das komplette Sortiment von Vans, Fubu & Co. mit einer Lieferzeit von fünf Tagen.

www.boo.com

Ob von Converse, Cosmic Girl oder Patagonia: Im Shopping-Angebot von ***www.boo.com*** *findest Du das richtige Outfit*

Liebe Natalie,
ich hab mich total über deinen tollen Brief gefreut und konnte es kaum glauben. Schade, dass wir uns erst jetzt kennen gelernt haben. Aber wir haben ja noch super viel Zeit. Jetzt weiß ich jedenfalls endlich, was „Schmetterlinge im Bauch" in Wirklichkeit bedeutet.
Ich bin leider nicht so gut mit Gefühlsdingen ... schreiben kann ich darüber schon ... aber ich werde mich bemühen ... Die Gefühle sind in jedem ... echt wahnsinnig lieb. ... hab dich ... einfach toll.
In Love dein Daniel
xxx

senator

SURFER®

Der SURFER®. Der erste Pen mit eigener Internet-Adresse. Gibts als Füller, Rollerball und Kugelschreiber. In hippen Designs und Farben. Hol ihn dir. Damit schreiben sich deine Briefe wie von alleine.

Den SURFER® gibts jetzt im guten Fachhandel.

http://www.senator-pen.com/surfer

Die Homepage zum Pen: Besuch den SURFER® im Internet und lass dir von Magic Loveletters tolle Liebesbriefe an deine Liebste oder deinen Liebsten texten. Das ist echt cool und total witzig.

Bunter Weltraum, spaßiges Geballer: Bojan, Tobias, Fanny, Christian und Martin (v.l.) entwickeln „4Kelvin"

4K alpha
Just A Bit Of It
Tech Test

Das eigene Spiel

Sie programmieren ihr Traumspiel. Ganz in eigener Regie, ohne Geld, aber mit großer Begeisterung. Jetzt gibt es eine erste Testversion des Weltraum-Shooters „4Kelvin". SCREENFUN hat das Entwicklerteam getroffen.

Byte Incarnation

Das eigene Logo fürs Team darf nicht fehlen

Kabuuuum". Mit einem Knall explodiert der Meteoriten-Brocken in Tausende von schillernden Kleinteilen. Geschickt steuert Fanny ihr Raumschiff an den Überbleibseln vorbei und ballert munter weiter. Ihre Mission: Mineralien aufsammeln und Hindernisse und Feinde aus dem Weg räumen.

„4Kelvin" heißt das Spiel, dessen Grundgerüst Fanny vorführt, oder genauer gesagt „4K – Just A Bit Of It – Tech Test". Denn wie die 16-jährige PR-Managerin des Entwicklerteams erklärt, handelt es sich dabei erst einmal um einen Test der Engine, also der Technologie, die hinter dem Spiel steckt.

Das spätere Produkt wird ganz anders aussehen: mehr Action, mehr Feinde und ausgefeilter Spielspaß. **Eine Mischung aus 3D-Shooter im Weltraum und Strategiespiel soll „4Kelvin" einmal werden.** Die Grundbausteine mit farbenfroher 3D-Grafik und atmosphärischem Sound können sich aber jetzt schon durchaus sehen lassen.

Fanny ist mit ihren 16 Jahren die Jüngste im 6-köpfigen Team von Byte-Incarnation, wie sich die „4K"-Leute nennen, und außerdem das einzige Mädchen. „In Sachen Computerspiele macht mir keiner der Jungs in meinem Alter so schnell etwas vor", grinst sie selbstbewusst. Als ihr Freund Martin vor drei Jahren die Idee für ein eigenes Spiel hatte, stand für sie fest: Da will ich auch mitmachen. Sie macht die Pressearbeit, betreut die Webseite, schreibt E-Mails an die Außenwelt und hängt sich ans Telefon.

Martin leitet das Projekt als Chefprogrammierer. Bojan kümmert sich um die 3D-Grafik, Christian macht die Videosequenzen, und Tobias ist fürs Menüdesign zuständig. Alle vier studieren an der FH in München Informatik oder Maschinenbau. Und dann ist da noch Haxu, der große Unbe- ▶



Martin, 25 Jahre

Ich programmiere einfach sehr gerne. Vor drei Jahren kam mir dann die Idee, ein eigenes Spiel zu machen

Farbenfrohes Geballer: Per Radar erkennst Du Meteoriten-Brocken

kannte im Team. Von dem finnischen Musiker haben die anderen bis vor Kurzem noch nicht einmal ein Foto gesehen. Die Kommunikation läuft nur per E-Mail. Deutschland-Finnland in zwei Sekunden. Martin hat Haxus Adresse über einen Freund bekommen und war von dessen Können begeistert. Seither jagt der Finne seine Sounds aus dem hohen Norden durch die Leitung.

Am Anfang von „4Kelvin" stand eine Programmier-Idee. Martin erzählt: „Ich wollte unbedingt auch einmal 3D-Grafik programmieren und habe mir eine Engine einfallen lassen. Um sie richtig anzuwenden, braucht man ein Spiel. Also kam die Idee zu ‚4K'".

Nachdem er seine Teamkollegen gefunden hatte, konkretisierte sich das Vorhaben. Das Spiel soll ein Multiplayer-Action-Game im Weltraum mit Strategie-Elementen werden. Alle Spieler sind auf der Jagd nach einem energiereichen Mineral, das bei einer Temperatur von 4 Kelvin explodiert (daher der Name). Jeder baut eine Raumstation auf und kämpft gegen jeden.

Großen Wert legen Fanny und die Jungs auf den Spielspaß und eine einfache Bedienung. „Bei anderen Spielen ist manchmal die ganze Tastatur mit Befehlen belegt", meint Fanny. „Unser Spiel wird dagegen genauso einfach zu steuern sein wie ein herkömmlicher 3D-Shooter. Das heißt, jeder kann einsteigen und sofort loslegen."

Auch auf Realismus verzichtet das Team zugunsten der Spielbarkeit. Waffen schweben zum Aufsammeln im Weltraum herum. Losgeballert werden kann ohne große technische Einstellungen, wie etwa bei einer Simulation. Und der Weltraum ist überaus farbenprächtig gestaltet.

„Die größte Schwierigkeit, wenn man ein eigenes Spiel machen will, ist, Leute zu finden und durchzuhalten", meint Bojan. Eine gute Möglichkeit, um mit anderen in Kontakt zu treten und sich Tipps einzuholen, stellt zum Beispiel das Internet dar. Vor allem in Newsgroups, wo Insider sich zu speziellen Themen austauschen, wird man oft fündig. Als Programmierer empfiehlt Martin alle Newsgroups, die „programming" im Titel haben.

Nach erfolgreicher Mission kehrst Du in Deine eigene Raumstation zurück

Noch mindestens ein Jahr Arbeit sehen die „4K"-ler vor sich, bis ihr Spiel fertig wird. Wenn nicht bald noch ein Programmierer zum Team stößt, kann es sogar noch um Einiges länger dauern. Denn neben dem Spiel haben die sechs schließlich in erster Linie ihren Uni- beziehungsweise Schulalltag zu bewältigen. **Jeder setzt im Schnitt etwa drei bis vier Stunden am Tag von seiner Freizeit für das Spiele-Projekt ein.** Man programmiert zu Hause am eigenen PC und trifft sich regelmäßig in einer der 9-Quadratmeter-Studentenbuden. Alles völlig ohne finanzielle Entlohnung, versteht sich. Denn noch ist kein Publisher gefunden. Jetzt will sich das Team auf die Suche machen. Martin erklärt: „Normalerweise schreibt man seine Spielidee auf und geht dann bei verschiedenen Publishern hausieren. Wir haben jetzt nicht nur eine Idee, sondern auch schon die Technik, um die Idee umzusetzen. Wenn eine Firma unser Spiel herausbringen will, könnten wir sofort mit der eigentlichen Entwicklung von ‚4Kelvin' loslegen."

Aber auch wenn sich kein Publisher für das Spiel finden sollte, wollen Martin, Christian, Bojan, Tobias, Fanny und Haxu auf jeden Fall weitermachen. Im Zweifelsfall werden sie eben versuchen, „4Kelvin" übers Internet zu vertreiben. Wer auf dem Laufenden bleiben will, schaut am besten auf ihrer Webseite vorbei: *www.4Kelvin.de*





Mister X aus Finnland: Bislang kannte keiner ein Foto von Soundmeister Haxu

INFO

Wanted: Programmierer & Tester

„4K" sucht noch tatkräftige Leute, die Zeit und Lust haben, bei der Spiele-Entwicklung mitzuhelfen. Wenn Du C oder C++ programmieren kannst, im Großraum München wohnst und per E-Mail erreichbar bist, dann melde Dich auf der Webseite *www.4Kelvin.de* – außerdem freut sich das Team über eifrige Beta-Tester und konstruktive Kritik.

Text: Christiane Strobel · Fotos: Klaus Börner

Aaaiaiaaa! Seit 67 Jahren schwingt sich Tarzan, der Dschungelkönig, per Liane über die Leinwand. In der aktuellen Disney-Verfilmung als Zeichentrickfigur.

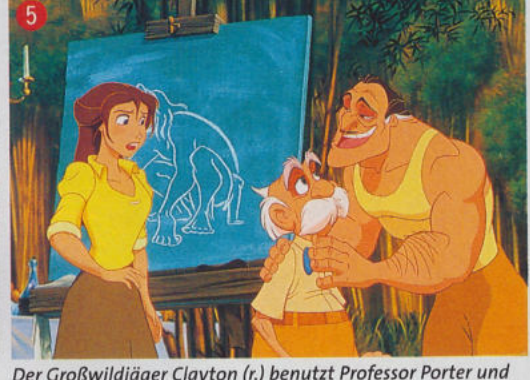
Disney's TARZAN


Die Gorilladame Kala betritt ein verwüstetes Baumhaus, das nicht so verlassen ist, wie es auf den ersten Blick scheint


Das kleine Bündel Mensch weckt Kalas mütterliche Instinkte. Sie nimmt Mini-Tarzan bei sich auf


Die gesamte Gorilla-Familie beobachtet amüsiert die leichtsinnigen Aktivitäten des jungen Tarzan...


...der sich kopfüber in die Fluten stürzt – wegen einer Mutprobe, die er glücklich übersteht


Der Großwildjäger Clayton (r.) benutzt Professor Porter und seine Tochter Jane, um an die wertvollen Gorillas zu kommen


Das Äffchen ist begeistert: Ein gezeichnetes Porträt von sich hat es vorher noch nie gesehen. Jane ist entzückt über so viel Bewunderung für ihre Zeichenkünste



Jane auf der Flucht. Eine wütende Affenhorde jagt die temperamentvolle englische Lady quer durch den unwegsamen Dschungel

Retter in der Not: Tarzan bringt Jane vor den Affen in Sicherheit

Männer und Technik: Professor Clayton erklärt die Vorzüge der Elektrizität. Dem zivilisationsfremden Tarzan geht ein Licht auf



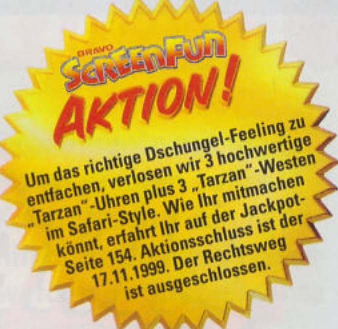
Tarzan und Jane gehen auf Tuchfühlung. Doch bevor die Liebesgeschichte beginnt...



...muß er für Ordnung im Dschungel sorgen



Professor Clayton freut sich über die Wahl des Bräutigams seiner Tochter Jane



Fressen und gefressen werden – so lautet das Gesetz des Urwalds. In nur einer Nacht verliert eine Mutter (Gorilladame Kala) ihr Kind und ein Kind (Tarzan) seine Eltern. Das Schicksal führt beide zusammen – und Kala zieht das verwaiste Bündel Mensch auf. Sehr zum Missfallen von Kerchak, dem Oberhaupt der Gorillas. Der mächtige Anführer betrachtet Tarzan als Außenseiter, der nicht in die Welt der Affen gehört.

Jahre später ist aus dem hilflosen Menschenkind ein selbstbewusster junger Mann geworden, der sich die Anerkennung und den Respekt der anderen Gorillas erworben hat. Zu seinen Freunden zählen die Äffin Terk (klasse: Heike Makatschs forscher Großstadt-Slang) und der tapsige Elefant Tantor.

Ein abruptes Ende findet Tarzans geordnetes Leben, als der schusselige Professor Clayton mit Tochter Jane, einer attraktiv-temperamentvollen Engländerin, und dem finsteren Expeditionsführer Clayton in den Dschungel einfällt, um Gorillas zu studieren. Nachdem Tarzan Jane aus einer brenzligen Situation rettet, wird er mit der für ihn neuen, (vermeintlich) zivilisierten Welt konfrontiert. Tarzan ist hin- und hergerissen zwischen dem Dschungel und der Welt, in die er eigentlich gehört. Es bedarf erst einer lebensbedrohlichen Auseinandersetzung mit Clayton, bevor er wieder klar sieht. Und die Weichen für die Zukunft stellt.

Vier Jahre hat es gedauert, den Abenteuer-Klassiker „Tarzan" in einer gezeichneten Spielfilm-Version auf die Leinwand zu bringen. Der Aufwand hat sich gelohnt. **Durch hervorragende Animationen, zeitgemäße Dialoge und rasante Bildfolgen ist den Disney-Studios eine spannende, sehr eigenständige Umsetzung des legendären Filmstoffs gelungen**. Besonderer Pluspunkt: Die Figuren besitzen Ausdruckskraft. Tarzans Liane hat genug Schwung – immer noch. Und wenn sein triumphaler Kampfschrei durch das Dickicht des Dschungels schallt, erzeugt das eine nachhaltige Gänsehaut. Aaaiaiaaa!

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (4)



Tarzan-History

Kaum ein Leinwandheld kann auf eine vergleichbare Popularität zurückblicken. Seit über sechs Jahrzehnten begeistert Tarzan, der Lendenschurz tragende Urwaldgott, die Zuschauer. Und mit jedem Jahrzehnt ist dem legendären Lianenschwinger auch der Generationswechsel gelungen. Johnny Weissmüller, der allererste Tarzan-Darsteller, gilt allerdings bis heute als das Original. Mit 47 Kino-Verfilmungen ist die Tarzan-Story nach „Dracula" der zweitbeliebteste Filmstoff Hollywoods.

Johnny Weissmüller



Von 1932 bis 1948 schwang der Olympiaschwimmer zehnmal die Liane. Niemand hat so nachhaltig Tarzan verkörpert

Lex Barker, Vanessa Brown



Ihn trieb es nur einmal in den Urwald. Filmtitel: „Tarzan und das Sklavenmädchen" (1950). Größte Rolle: Old Shatterhand

Miles O'Keefe, Bo Derek



Traumfrau Bo Derek stahl als sexy Jane Tarzan die Unschuld – und die Show. Filmtitel: „Tarzan, Herr des Urwalds" (1981)

Christopher Lambert

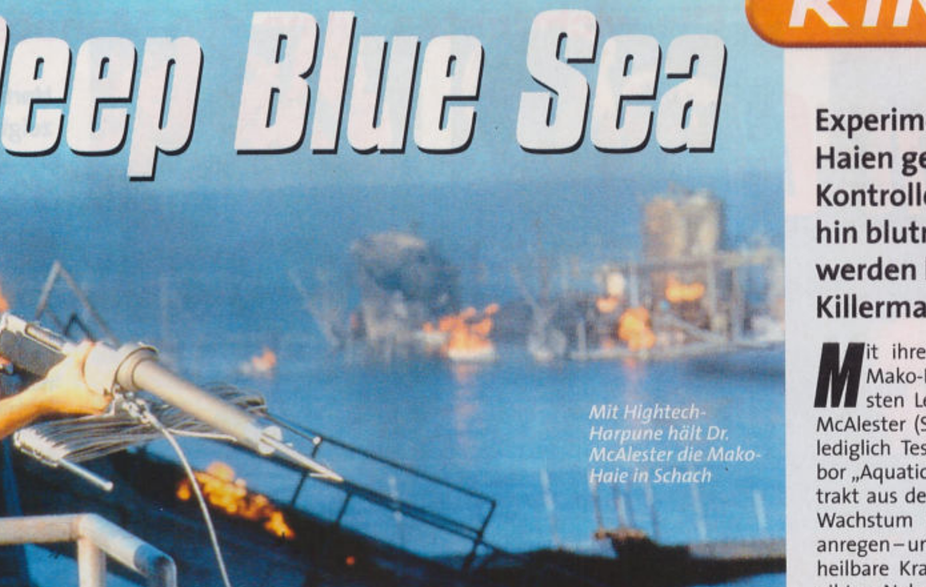


Der Highlander („Es kann nur einen geben") kämpfte 1983 und 1984 für die Interessen des Urwalds gegen die Zivilisation

Deep Blue Sea



Experimente mit Mako-Haien geraten außer Kontrolle. Aus den ohnehin blutrünstigen Tieren werden hochintelligente Killermaschinen.



Mit Hightech-Harpune hält Dr. McAlester die Mako-Haie in Schach



Mit ihrem Blutinstinkt gehören Mako-Haie zu den gefährlichsten Lebewesen. Für Dr. Susan McAlester (Saffron Burrows) sind sie lediglich Testobjekte. Im Hochseelabor „Aquatica" will sie mit einem Extrakt aus dem Gehirn von Haien das Wachstum menschlicher Hirnzellen anregen – und so eine Therapie für unheilbare Krankheiten finden. Jedoch gibt es Nebenwirkungen, denn durch die Entnahme wachsen die Gehirne und machen die Haie zu logisch denkenden Wesen. Zusammen mit ihrem vorhandenen Killerinstinkt eine absolut tödliche Mischung.

Nachdem ein Hai aus „Aquatica" entkommt und fast vier Segler tötet, soll das Projekt abgebrochen werden. Doch Dr. McAlester überredet den Geldgeber Russell Franklin (Samuel L. Jackson) zu einem allerletzten Experiment. Und dieser Versuch schlägt natürlich fehl. **Der Hai wacht aus der Betäubung auf und richtet ein Blutbad an.** Noch können er und die beiden anderen Turbofresser nicht aus dem Labor ausbrechen. Aber auch dort gibt es genug zu fressen: Dr. McAlester und den Rest des Teams.

Genau da, wo Steven Spielbergs „Weißer Hai" endet, fängt Action-Regisseur Renny Harlin („Stirb langsam 2") an: **Ebenso schnell, wie das Wasser in den Gängen des Labors steigt, erhöht sich der Spannungs-Level.** Zwar ist die Story holprig, doch dafür sorgen schnelle Bilder und perfekte Effekte für feuchte Handflächen.



① *...anklin (M.) und Dr. Susan McAlester (r.)...*

② *... beobachten, welches Chaos der wild gewordene Hai anrichtet*

③ *...hrend der Koch Dudley (LL Cool J)...*



④ *...allein auf sich gestellt gegen einen hungrigen Hai kämpfen muss!*





⑤ *...m noch etwas kann die Killer-Haie stoppen*



⑥ *Die Eingeschlossenen müssen zusammenhalten, denn...*



⑦ *...einzeln haben sie gegen die Haie kaum eine Chance*

Text: Hein Schlüter



Fight Club



Kampf bedeutet für Tyler Durden (Brad Pitt) Befreiung. Er ist der Gründer des Fight Club

Jacks neurotisch-coole Freundin Marla (Helena Bonham Carter)

Hart: David Fincher („Sieben") zeigt eine Welt der Gewalt.

Tyler (Brad Pitt) hat endgültig genug. Schluss mit gesellschaftlichen Konventionen. Als Waffe gegen die Ödnis des Alltags gründet er gemeinsam mit Jack (Edward Norton) und dessen drogenabhängiger Freundin Marla den Fight Club. Ein geheimer Ort, an dem knallharte Boxkämpfe ausgetragen werden. Als Stimulanz benutzen die Männer das Hormon Testosteron. Unter Jacks Führung begeht der Zirkel aus Freizeit-Schlägern Terroranschläge.

Regisseur David Fincher, Experte für kontroverse Themen, nimmt die Gegenwart, insbesondere den amerikanischen Lifestyle, aufs Korn. Und da er weiß, dass man Zivilisationskritik populär verkaufen muss, hat er mit Brad Pitt (spielte auch in „Sieben" die Hauptrolle) und Edward Norton („American History X") zwei junge, charismatische Darsteller verpflichtet. Ihre schauspielerische Leistung macht den Film zu einem wuchtigen Ereignis mit Langzeitwirkung.



Tyler (Pitt, r.) erklärt Jack (Norton) die Regeln des Fight Club. In seinen Händen hält er das Hormon Testosteron



Tylers Ziel: die verhasste Gesellschaft terrorisieren



BRAVO SCREENFUN AKTION!

Der Sound zum Film – Musik ohne Worte, abgefahren und tanzbar: Wir verlosen 10 x die „Fight Club"-Soundtrack-CD, produziert von den Dust Brothers. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Tochter des Generals

Eine Offizierin wird grausam gemeuchelt: Ritualmord.

Er ist der Beste seines Fachs. Paul Brenner (John Travolta) gehört der internen Ermittlungsbehörde der US-Armee an. Sein Auftrag: den Ritualmord an Karrierefrau Captain Elizabeth Campbell aufklären.

In 36 Stunden müssen Brenner und seine Partnerin Sarah Sunhill (Madeleine Stowe) den Mörder finden, dann gehen die Akten ans FBI. Der Vater des Opfers, General Joe Campbell (James Cromwell), will das verhindern. Bei seinen Ermittlungen stößt das smarte Duo auf verstörende Erkenntnisse...

Der Verlauf des Films orientiert sich an psychologischer Kriegsführung. Nur schwer ist das dichte Netz aus Halbwahrheiten zu entwirren. Wodurch die Spannung des Militär-Thrillers nie nachlässt. Intensiv.



Brenner salutiert vor seiner Kollegin Sarah



Schluss mit lustig – dem Täter auf der Spur



Big Daddy

Großes Kind trifft auf kleines Kind. Und beide haben Spaß!

Für den Erwachsenen-Club ist Sonny (Adam Sandler), ein arbeits- und verantwortungsscheuer Typ, ungeeignet. Stattdessen verbringt er den Alltag mit Fast Food, lange Schlafen und Sport – im Fernsehen.

Vorbei ist es mit Sonnys lethargischem Lebensstil, als ihn die Freundin verlässt und Julian, ein fünfjähriger Knirps (toll gespielt von den Zwillingsbrüdern Cole und Dylan Sprouse), vor seiner Tür steht. Das Resultat einer Affäre seines Wohngenossen, der für einige Monate in China weilt.

Neu ist die Story nicht, dafür originell variiert. Denn die Erziehungsmethoden von Sonny sind ungewöhnlich: Julian lernt, an Hauswände zu pinkeln, Rollerblader von den Füßen zu holen – und Frauen anzubaggern. Trotz einiger Längen ein Film mit viel Charme und Situationskomik.



Merk's dir: Das ist meine Lieblingsfigur



Zwei Kindsköpfe beim Hygiene-Check



KINO TOP 5

1. **Star Wars: Episode 1** – MIT LIAM NEESON – Mit einer Milliarde Dollar Einspiel-Ergebnis der dritterfolgreichste Film aller Zeiten.
2. **Eiskalte Engel** – MIT RYAN PHILIPPE – Teenager-Komödie, in der es nur um das eine geht: Sex!
3. **Message in a Bottle** – MIT KEVIN COSTNER – Scheuer Witwer verliebt sich via Flaschenpost in eine Journalistin
4. **Der 13. Krieger** – MIT ANTONIO BANDERAS – Ein Araber und eine Horde Wikinger hauen blutrünstigen Kreaturen eins auf die Mütze.
5. **Eyes Wide Shut** – MIT TOM CRUISE – In seinem letzten Film verwickelt Stanley Kubrick ein Ehepaar in erotische Abenteuer.

Ungeküsst

Redakteurin geht undercover zurück an die High School.

Das Zauberwort heißt cool sein. Und wer es nicht ist, hat an der Schule wahrhaftig nichts zu lachen.

Die 25-jährige Redakteurin Josie (Drew Barrymore) ist weder cool noch hip. Sie war es auch nie. In der High School war sie zwar Klassenbeste, aber immer eine einsame, graue Maus. Und: Sie hat noch nie geküsst.

Nun überredet die ehrgeizige Josie ihren Chef, undercover an einer High School eine Geschichte für die Chicagoer „Sun-Times“ zu recherchieren. Dort erlebt sie dasselbe Debakel wie während ihrer Schulzeit: Sie wird verlacht, veralbert und ist wieder die von allen geschnittene Außenseiterin.

Mit einem Trick gelingt es ihr, von den hippen Girls und coolen Jungs akzeptiert zu werden. Doch der dicke Knall kommt auf dem Abschlussball. Amüsant, wenn auch kein Hammer.



Die drei zickigen Grazien der Klasse



Skandal: „Schülerin“ Josie küsst ihren Lehrer



Mickey Blue Eyes

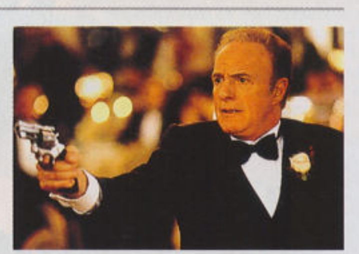
Auktionator verliebt sich in die Tochter eines Mafioso.

Ein naiver New Yorker Auktionator und ein abgebrühter Mafia-Clan: Das kann nur gegen den Baum gehen! Tut es auch: Michael (Hugh Grant) macht seiner großen Liebe Gina (Jeanne Tripplehorn) einen Heiratsantrag. Leider fällt sie ihm nicht um den Hals, sondern rennt panikgeschüttelt aus dem Lokal.

Was Michael nicht weiß: Lehrerin Gina ist die Tochter des Mafioso Frank Vitale (James Caan), der zum berüchtigten Graziosi-Clan gehört. Die lagern lebende Menschen schon mal in Kühlräumen, jagen bei Bedarf Sotheby's in die Luft – und machen aus dem armen Würstchen Michael den knallharten Unterweltler „Mickey Blue Eyes“. Hinter dem sind schließlich alle her. Dabei will Michael doch nur seine Gina. Lustig, mit abgefahrenen Typen und schrägen Situationen.



Michael (Hugh Grant) ist schwer verliebt



Papa Frank (James Caan) ist Mafioso



Das Geisterschloss

Vom Psychotrip zum Horrorspektakel. Städter in Not.

Dr. Marrow (Liam Neeson) spielt mit falschen Karten. Unter dem Vorwand, an einer Studie über Schlaflosigkeit zu arbeiten, lädt er drei Testpersonen zu einem Besuch auf Schloss Hill House ein. Darunter die bisexuelle Theo (Catherine Zeta-Jones), Zyniker Luke (Owen Wilson) und die mysteriöse Nell (Lili Taylor).

In Wahrheit arbeitet der Psychologe an einer Angststudie. Zu diesem Zweck verbreitet er Horrorgeschichten, nicht wissend, was in dem 130 Jahre alten Gemäuer wirklich abgeht.

Jan de Bont, der Regisseur von „Speed“ und „Twister“, ist ein Meister des Genrewechsels. Nach Action- und Katastrophenfilm gibt's diesmal Horror pur. Dabei verzichtet er weitgehend auf Special Effects. Die Spannung liegt in der Unvorhersehbarkeit der Ereignisse. Es spukt im Kopf.



Im Angesicht des Grauens: Nell (l.), Marrow



Statt Wasser spuckt die Statue Blut



Schlaraffenland

Tödliche Techno-Party in einem Einkaufszentrum.

Sex, drugs and fun lautet das Motto von sieben Jugendlichen, die sich unbemerkt in einem luxuriösen Einkaufszentrum einsperren lassen, um dort eine dekadente Party zu feiern. Doch die Konsum-Orgie gerät zum blutigen Fest. Ausgelöst durch schwarze Sheriffs, die die vorweihnachtlichen Einnahmen in Millionenhöhe einsacken wollen.

Opfer werden zu Tätern, Täter zu Opfern. Die wirklich Leidtragenden sind die Zuschauer. Regisseur Friedemann Fromm zeichnet ein Bild von Jugendlichen, das vor Oberflächlichkeit und Klischees strotzt: Kids sind frustriert, Kids nehmen Drogen, Kids sind an der Welt nicht interessiert. Ähnlich verhält es sich mit dem Security-Team. Top-Schauspieler wie Franka Potente werden durch hölzerne Dialoge verheizt. Ärgerlich.



Noch haben Lana (r.) und Dannie Spaß



In der Gewalt der Kids: Franka Potente (r.)



KLATSCH

Tom Hanks

http://www.filmscouts.com/scripts/person.cfm?Person=86

Hollywoodstar Tom Hanks („Der Soldat James Ryan“) ist erleichtert und happy: Sein neues Werk, „The Green Mile“ (ein Gefängnisdrama) rief bei Testvorführungen begeisterte Zuschauerreaktionen hervor. Urteil: Der Film ist absolut hitverdächtig. Also alles im grünen Bereich.

Leonardo DiCaprio

http://www.multimania.com/josee/leo.htm



Der Ärger hört nicht auf. Leonardo DiCaprio und das Produzententeam des neuen Films „The Beach“ haben jetzt eine 2,5 Millionen-Dollar-Schadensersatzklage am Hals. Begründung: Die Dreharbeiten hätten das ökologische Gleichgewicht der Insel Maya Bay ruiniert. Peinlich, peinlich.

Robert De Niro

http://www.geocities.com/Hollywood/Academy/6067/bob.html



Seit dem Erfolg von „Reine Nervensache“ findet der auf harte Kerle abonnierte Mime Spaß an Komödien. In „Meet The Parents“ spielt De Niro einen Schwiegervater in spe, der keinen Bock auf seinen zukünftigen Schwiegersohn (Ben Stiller) hat. Realitätsnah.

Jodie Foster

http://www.seeing-stars.com/StarIndexes/JodieFoster.shtml



In der Fortsetzung von „Das Schweigen der Lämmer“ bleibt Jodie Foster und Anthony Hopkins eine unappetitliche Szene erspart. In der Buchvorlage verspeist Hannibal mit der FBI-Agentin einen Menschen. Auf der Leinwand wird dezenter diniert. Na, dann: Mahlzeit!

Cate Blanchett

http://www.geocities.com/hollywood/Land/9730/bio.html



Auf dem Durchmarsch an die Spitze: Cate Blanchett („Ein perfekter Ehemann“) soll die optische Krönung des nächsten Steven-Spielberg-Films werden. Die australische Schauspielerin (Oscar-nominiert für „Elizabeth“) ist im Gespräch für den Science-Fiction-Thriller „Minority Report“ an der Seite von Tom Cruise und Matt Damon.



Die wichtigsten Videos im Oktober/November

Soundtrack

Fight Club

HipHop • ab Oktober



Provokante Bilder brauchen ebenso provokante Sounds. Auf der Grundlage schleppend schlurfender Beats liefern die Dust Brothers (sie produzieren u.a. die Beastie Boys) einen an HipHop und Rock orientierten Instrumental-Mix. Furios auch ohne den Film. 2

DVD



Verrückt nach Mary

Komödie • ab 12 Jahre • ab Ende Oktober

Neben dem zweistündigen Slapstick-Feuerwerk gibt's weitere lustige Extras: den Kurzfilm „Behind The Zipper", eine Karaoke-Version des Songs „Build Me Up, Buttercup" sowie ein Interview mit den Regisseuren Peter und Bobby Farrelly. Ein Muss! 1



Die Maske des Zorro

Action • ab 12 Jahre • ab Anfang November

Nach 20 Jahren Kerkerhaft kämpft Freiheitsheld Zorro (Anthony Hopkins) gemeinsam mit seinem Schüler (Antonio Banderas) gegen einen verbrecherischen Ex-Gouverneur. Action-Fest aus spektakulären Fechtszenen und pointenreichen Dialogen. 2



VIDEO TOP 5
VERLEIH

1. **Ausnahmezustand** MIT DENZEL WASHINGTON
2. **Payback** MIT MEL GIBSON
3. **Rendezvous mit Joe Black** MIT BRAD PITT
4. **Shakespeare in Love** MIT GWYNETH PALTROW
5. **American History X** MIT EDWARD NORTON

Neu im Verleih

Flick und die Kampftruppe blicken den feindlichen Grashüpfern ins Auge

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Fun für Krabbel-Fans an allen Systemen: Wir verlosen je 3 x den Videofilm, das PC-Spiel und das Game-Boy-Spiel zum Film. Wie Ihr mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

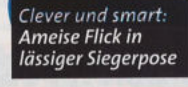


Das grosse Krabbeln

Animationsfilm • ab 0 Jahre • ab Anfang Nov.

Jedes Jahr derselbe Terror. Grashüpfer Hopper und seine gefräßige Bande fordern als „Schutzgeld" Futter von einer Ameisenkolonie. Um das für immer zu beenden, soll die erfinderische Ameise Flick eine kampftaugliche Insektenschar organisieren. Die Angeheuerten, total chaotische Zirkusleute, halten das Ganze für einen Scherz – und wollen schnellstens verduften, als sie den Ernst der Lage erkennen.

Die Disney/Pixar-Produktion setzte neue Maßstäbe in Sachen Computeranimation, Lichtgestaltung und Action. Nicht zu vergessen die cool synchronisierten Dialoge der Krabbler – mit Kai Wiesinger und Ottfried Fischer. 1


Clever und smart: Ameise Flick in lässiger Siegerpose



Der Zivilprozess

Drama • ab 12 Jahre • ab Ende Oktober

Hartnäckiger Kampf eines Anwalts (John Travolta) gegen Konzerne, die lebensbedrohende Umweltschäden durch illegale Giftdeponien verursachen. Tempo und Spannung des Films folgen den Fakten. Zeitweise etwas dröge. 3



Ein wahres Verbrechen

Thriller • ab 12 Jahre • ab Ende Oktober

Ein Reporter (Clint Eastwood) soll über die Hinrichtung eines farbigen Mörders berichten und stößt bei seinen Recherchen auf Ungereimtheiten. Dramatischer Thriller über die Fragwürdigkeit der Todesstrafe. Eindringlich. 2



Ich weiß noch immer, was Du letzten Sommer getan hast

Horror • ab 16 Jahre • ab Anfang November

Teil eins war ein gelungen aufgebauter Alptraum- und Angsttrip im Stil von „Scream". Teil zwei mit Sängerin Brandy (r.) hingegen ist eine mäßig prickelnde Campus-Schauermär. Schade. 3

Neu im Verkauf



Halloween: H20

Horror • ab 16 Jahre • ab Ende Oktober

Das Original von 1978 hat Filmgeschichte geschrieben. 20 Jahre später setzt der Schlitzer sein Gemetzel fort. Jamie Lee Curtis verkörpert meisterhaft die Rolle der geplagten Mutter. Ansonsten Selbstzitate bis zum Abwinken. 3



The Last Days of Disco

Komödie • ab 12 Jahre • ab Ende Oktober

Wir sind in den 70er Jahren. Alice (Chloe Sevigny, r.) und ihre Clique lieben Partys und Disco-Musik. Amüsante Milieustudie über junge Berufsanfänger aus wohlhabendem Elternhaus – und eine Hommage an die Glitzer-Ära. 2



Faculty – Trau keinem Lehrer

Horror • ab 16 Jahre • ab Mitte Oktober

Regie Robert Rodriguez („Desperado"), Drehbuch Kevin Williamson („Scream"). Damit ist die Stoßrichtung ziemlich klar: Glibbrige Außerirdische attackieren College-Kids. Dazu lärmt Rockmusik von Offspring und Oasis. Klasse. 2

Text: Rainer Fallmann, Fotos: Filmverleih, Neuner (4), Charts: MediaControl



Pay-TV hat sich in Deutschland bisher nicht durchgesetzt. Mit Premiere World soll alles anders werden: bunter, besser, aktueller.

Seit dem 1. Oktober hat Pay-TV in Deutschland einen neuen Namen: Premiere World. Das digitale Bezahl-Fernsehen ist ein Zusammenschluss von Premiere und DF1. Gesamt-Abonnentenzahl: 2 Millionen Zuschauer. Zu wenig für die schöne neue Fernsehwelt. Die Kirch-Gruppe, verantwortlich für das Programm, hat reagiert. Mit einer groß angelegten PR-Offensive (Kosten: 100 Millionen Mark) soll der hart umkämpfte TV-Markt erobert werden.

Premiere World verfügt über 26 TV-Kanäle, verteilt auf vier Programm-Pakete: Movie World, Sports World, Family World und „Extras“ (Letztere sind Sendungen, die man noch zusätzlich einzeln bezahlt!).

Highlights im Programmangebot von Premiere World sind die Spielfilm-Erstausstrahlungen (pro Jahr rund 400) und die Sportübertragungen. Mit Fußball-Bundesligaspielen und Formel-1-Rennen aus sechs Kameraperspektiven und Boxen ist das Angebot für Sportfans sicher attraktiv.

Unter der Rubrik „Extras“ bietet der Traum vom digitalen Fernsehen überwiegend Durchschnittsware, die auch auf den öffentlich-rechtlichen und privaten Kanälen zu sehen ist. Ausnahme: der Filmkanal Cinedom. Dort werden neuere Kinofilme etwa zeitgleich zum Videostart gezeigt.

Fazit: Premiere World hat eine TV-Revolution angekündigt. Neben einigen exklusiven Programmhöhepunkten besteht das Angebot aber zum großen Teil aus schwer verkäuflichen Ladenhütern. Um schnell durchzublicken, findet Ihr rechts eine Übersicht, was die schöne, neue TV-Welt bietet – und was sie kostet.

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Bongarts (1), BRAVO-Archiv (1), Filmarchiv Neuner (1), Roman Job (1)

INFO



Wichtig: die d-box

Der im TV-Fachhandel erhältliche Decoder liefert den Einsteig in die digitale Medienzukunft. Dazu eine Übersicht sämtlicher empfangbarer Programme, Infos zu einzelnen Programmen und eine Programmvorschau. Im Vergleich zum herkömmlichen analogen TV können auf einem digitalen Kanal bis zu 15 Programme eingespeist werden. Voraussetzung: ein Satelliten- oder Kabel-Anschluss.

Hotline zum Empfang
(0180) 330 04

Movie World

PREMIERE ist der sogenannte Premiumkanal im Filmpaket von Premiere World. Hier werden Kinofilme in deutscher Erstausstrahlung gezeigt.



20.15 PREMIERE

Bruce Willis ist der Schakal – ein Berufskiller hinter immer neuen Masken

SONNTAG, 31. OKTOBER • DER SCHAKAL

CINE ACTION lässt es mächtig krachen. Der Kanal für Fans von Actionstars wie Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger oder George Clooney.



20.15 CINE ACTION

Auf der Flucht vor serbischen Terroristen: Nicole Kidman, George Clooney

FREITAG, 5. NOVEMBER • PROJEKT: PEACEMAKER

SCI FANTASY hat Filme und Serien der Genres Science-Fiction, Fantasy und Horror im Programm. Vom „Blade Runner“ bis zu „Jurassic Park“.



23.10 SCI FANTASY

Vorsicht, bissig! Beim Anblick der Anaconda stockt Warren der Atem

DIENSTAG, 2. NOVEMBER • ANACONDA

13TH STREET bietet einen Streifzug durch die Genres Action, Krimi, Horror, Mystery. Im November-Programm: „Walker, Texas Ranger“, „Kojak“.

STARKINO konzentriert sich auf Hollywood-Unterhaltungskino und auf Filmklassiker. Im November-Programm: „Lawrence von Arabien“.

CINE COMEDY ist der Kanal für Slapstick- und Liebeskomödien, Persiflagen und Parodien. Im November-Programm: „Werner – das muss kesseln“.

ROMANTIC MOVIES präsentiert Gefühlskino. Taschentuch bereithalten. Im November-Programm: „Bodyguard“, „Frankie und Johnny“.

Sports World

PREMIERE SPORT 1 (UND 2) widmen sich den Top-Ereignissen quer durch die Sportarten. Und zwar rund um die Uhr auf bis zu 13 Live-Kanälen.



3.00 PREMIERE SPORT1

Ex-Weltmeister Mike Tyson tritt bei seinem Comeback gegen Orlin Norris an

SAMSTAG, 23. OKTOBER • LIVE BOXEN



15.00 PREMIERE SPORT1

Ob Bayern-Neuzugang Santa Cruz am Betzenberg antreten wird, ist noch offen

SAMSTAG, 23. OKTOBER • FUSSBALL-BUNDESLIGA



5.00 PREMIERE SPORT1

Zeigt Nerven: Formel-1-Weltmeister Mika Häkkinen (McLaren-Mercedes)

SAMSTAG, 30. OKTOBER • FORMEL 1 GP VON JAPAN

PREMIERE SPORT 2 Dank Digital-Technik kann der Zuschauer Sportereignisse aus bis zu sechs verschiedenen Perspektiven verfolgen.

PREMIERE SPORT 3 Finden mehr als zwei Top-Events gleichzeitig statt, dann wird auf **Premiere Sport 3, 4** und **5** ausgewichen.

PREMIERE SPORT 4 Programmauszüge: Samstag 30.10., 15.55 Uhr: Fußball: England Premier League, 13. Spieltag, Spiel 3; **Sonntag 31.10., 16.30 Uhr:** Formel 1: Die besten Grand Prix, Portugal 1984; Football: National Football League (NFL), 8. Spieltag, Spiel 1; **Freitag 5.11., 19.45 Uhr:** Eishockey: Deutsche Eishockey Liga (DEL). In der Regel Live-Übertragungen.

PREMIERE SPORT 5 Programmauszüge: Samstag 23.10., 14.30 Uhr: Golf: European Tour, Belgacom Open, 3. Tag; **Sonntag 24.10., 14.30 Uhr:** Golf: European Tour, Belgacom, 4. Tag; **Samstag 30.10., 14.00 Uhr:** Golf: European Tour, Volvo Masters, 3. Tag. Alles Live-Übertragungen.





Die Pay-TV-Offensive



Family World

K-TOON bringt die Welt der Comics auf den Bildschirm. Der Cartoon-Kanal zeigt Zeichentrickfilme sowie japanische Animes. Für Kenner.



20.55 K-TOON

Beetlejuice, der chaotische Geist, lebt in der skurrilen Spukwelt Nimmerland

TÄGLICH UM 20.55 UHR • BEETLEJUICE

DISNEY CHANNEL Amüsante Zeichentrickserien für Kids und Familien. Im November-Programm: „Die Schlümpfe", „Goofy und Max".



19.00 DISNEY CHANNEL

Kurz vor der Schrumpfung: Erfinder Wayne Szalinski und seine lieben Kleinen

FREITAG, 5. NOV. • LIEBLING, ICH HABE DIE KINDER GESCHRUMPFT

COMEDY Die komische Seite des Lebens ist hier. Deutsche Erstausstrahlung ab November: die Sitcom „Shooting Stars" mit Laura San Giacomo.



21.20 COMEDY

Maya (Laura San Giacomo, links) versöhnt sich endlich mit ihrer Stiefmutter

MONTAG, 1. NOVEMBER • SHOOTING STARS

JUNIOR bietet Kindern ab drei Jahren gewaltfreie Sendungen, zum Beispiel „Die Biene Maja".

DISCOVERY CHANNEL zeigt Dokumentationen, etwa aus Wissenschaft und Technik.

SUNSET Beliebte TV-Serien und Movies sind hier zu Hause: „Denver", „Dallas", „Starsky und Hutch"...

KRIMI & CO Altbekannte Kommissare und unkonventionelle Detektive bestimmen das Programm: „Derrick", „Der Alte", „Für alle Fälle Fitz".

PLANET zeigt Dokumentationen, Porträts und Reportagen, darunter „Der letzte Tag: Andy Warhol".

„Extras"

ORDERLINE:
(0180) 3 42 73
(0180) 5 88 55

CINEDOM Auf den vier Cinedom-Kanälen gibt's topaktuelle Spielfilme (etwa zeitgleich zum Videostart). Jede halbe Stunde startet der Film von vorn.



AB 6.15 CINEDOM

Schau mir in die Augen, Kleiner. Jennifer Lopez im Nahkampf mit G. Clooney

AB SAMSTAG, 30. OKTOBER • OUT OF SIGHT



AB 6.15 CINEDOM

Börsenmakler Taylor (Michael Douglas, r.) gibt einen Mord in Auftrag

AB MONTAG, 1. NOVEMBER • EIN PERFEKTER MORD



AB 6.00 CINEDOM

Godzilla trampelt sich übellaunig durch Manhattan. Der Saurier hasst Taxis

AB FREITAG, 5. NOVEMBER • GODZILLA

HEIMATKANAL präsentiert traditionelle Heimatfilme sowie Volksmusiksendungen. Im November-Programm: „Die Geierwally", „Der Bergdoktor", „Die Goldene Hitparade der Volksmusik".

FILMPALAST zeigt deutsche und internationale Kinofilme von den ersten Tonfilmen bis zu den 60er-Jahren. Im November-Programm: „Die Dreigroschenoper", „Das große Abenteuer".

CLASSIKA ist ein Fernsehkanal für klassische Musik, präsentiert Opern, Ballett, Konzerte und Porträts. Im November-Programm: „Leonard Bernstein: Young People's Concerts".

SEASONS wendet sich an Jäger, Angler und Naturliebhaber. Hier laufen Dokumentationen, Serien und Magazinsendungen. Bei „Seasons Aktuell" erfahrt Ihr Neues über Jagd- und Fischerei-Events.

BLUE CHANNEL widmet sich der Erotik. Das Programm besteht aus Playboy-Produktionen, Erotik-Thrillern, Serien und Erotik-Magazinen.

PREISLISTE

EINFÜHRUNGSPAKET
Für zwei Monate gibt's das komplette Paket – bestehend aus Movie, Sport, Family – zum vergünstigten Preis. **34.90 DM***

KOMPLETTPAKET
Identisch mit dem Einführungspaket (Movie, Sport, Family), dafür aber ab dem dritten Monat um 15 DM teurer. **49.90 DM***

KOMBIPAKET
Bietet zwei Programm-Kombinationen: Movie & Sport oder Movie & Family. Nur 5 Mark billiger als das Komplettpaket. **44.90 DM***

*pro Monat

EXTRAS **Wer eines der obigen Pakete abonniert hat, zahlt für „Extras"-Sendungen weniger (erstgenannter Preis) als jemand, der kein Abo hat.**

CINEDOM	6/10 DM*
HEIMATKANAL	6/10 DM*
FILMPALAST	6/10 DM*
CLASSIKA	10/20 DM*
SEASONS	10/15 DM*
BLUE CHANNEL	14/20 DM*

*pro Sendung

DIE D-BOX
Dazu kommt die monatliche Decodermiete von 14,90 Mark. Man kann das Gerät auch für 550 Mark kaufen.



Hier bist Du am Hebel: Buntes TV-Vergnügen bei freier Auswahl verspricht Premiere World

BRAVO SCREENFUN **AKTION!**

Seid Ihr neugierig geworden auf das Pay-TV-Programm von Premiere World? Wir verlosen 3 x 1 Freiabo für zwei Monate zum Kennenlernen! Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Comic-Verfilmung

TIMECOP

Elite-Cop Jack Logan jagt flüchtige Verbrecher. Via Zeitreise.

Jack Logan (T. W. King) ist ein Timecop. Er jagt Verbrecher in der Vergangenheit und in der Zukunft

Computerspezialistin Claire Hemmings (Cristi Conaway) ist Logans rechte Hand



(24.10.) Logans erster Fall führt ins London des Jahres 1888 zu „Jack the Ripper"

23.15 RTL **SONNTAGS, AB 24. OKTOBER**
TIMECOP
SHOWVIEW: 793-8-182 (24.10.)

Die Welt im Jahr 2007. Der Wissenschaft ist es gelungen, das Geheimnis der Zeitreisen zu lösen. Das Problem: Immer wieder flüchten Verbrecher in die Vergangenheit, um sich so einer Bestrafung zu entziehen.

Reisen durch Zeit und Raum regen seit jeher die Fantasie der Film-Industrie an. Und so erinnert „Timecop" von der Grundidee nicht zufällig an den Zeitreise-Klassiker „Time Machine" (1960). Darin pendelt ein Wissenschaftler zwischen Vergangenheit und Zukunft, um Böses von der Gegenwart abzuwenden. **Die eigentliche Vorlage zu „Timecop" aber liefern das gleichnamige Comicbuch und dessen erfolgreiche Verfilmung mit Jean-Claude Van Damme.**

Um der ständig drohenden Gefahr einer gewaltsamen Veränderung der Geschichte – und den damit verbundenen Konsequenzen für die Gegenwart – zu begegnen, wird unter der Leitung von Captain Gene Matuzek (Don Stark) eine streng geheime Polizeieinheit gegründet, die „Time Enforcement Commission", kurz TEC.

Speziell ausgebildete Elite-Polizisten, die Timecops, verfolgen flüchtige Verbrecher auf dem Weg in die Vergangenheit. Allen voran Jack Logan (T. W. King, bekannt aus der Serie „Charmed – Zauberhafte Hexen") und seine ständige Begleiterin Claire Hemmings (Cristi Conaway, bekannt aus „Batmans Rückkehr").

Der erste Fall führt die zwei nach London, in das Jahr 1888. Eine Zeit, in der Jack the Ripper sein Unwesen treibt. Eben dieser Serienmörder ist auch der Grund für Logans Zeitreise. Der Psychopath Ian Pascoe will den Schlitzer töten, um sich an dessen Stelle ein Denkmal als grausamster Serienmörder aller Zeiten zu setzen.



Die ersten Folgen



Der Diamantenraub

(31.10.) New York City 1977: Ein Juwelendieb wird auf frischer Tat ertappt. Trotzdem fehlen Diamanten im Wert von 10 Millionen Dollar. 30 Jahre später will er die Edelsteine endlich holen.



Die Diva

(7.11.) Los Angeles 1956: Während eines Nachtclub-Besuchs stirbt Johnny Fontaine, der Bodyguard einer berühmten Filmdiva. Kurios: Der gleiche Mann stirbt 2007 noch einmal. Ein Fall für Logan.



Die wilden Zwanziger

(14.11.) Chicago 1928: Erst Jack the Ripper, jetzt Al Capone. Diesmal versucht der Psychopath Ian Pascoe, in die Rolle des legendären Gangsterbosses zu schlüpfen, um Kriminalgeschichte zu schreiben.



Mit deutscher Gründlichkeit

(21.11.) Berlin 1944: Eine Gruppe von Nationalsozialisten trifft auf einen seltsamen Fremden, der im Besitz einer Geheimwaffe ist. Damit soll doch noch der Zweite Weltkrieg gewonnen werden.



Verschwunden in der Zeit

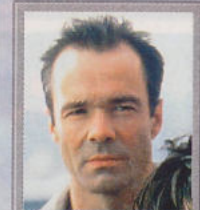
(28.11.) 1865: Logan und Maddox verhindern ein Attentat auf General Grant, einen hochrangigen Offizier im amerikanischen Bürgerkrieg. Während der Rückreise geht Maddox verloren.



Unsterbliche Diebin: Amanda (Elizabeth Gracen)



Idealistischer Cop: Nick Wolfe (Paul Johansson)



Dubioser Ex-Agent: Bert Myers (Hannes Jaenicke)



(14.11.) Cop Nick (l.) ermittelt verbissen im Fall des Todes seiner Kollegin



Amanda (Elizabeth Gracen) kämpft sich durch zurückliegende Epochen

Neue Fantasy-Serie

Sie ist 1200 Jahre alt und unsterblich: Amanda, die smarte Meisterdiebin.

RAVEN – die Unsterbliche

15.50 PRO 7

SONNTAGS, AB 14.11.
RAVEN – DIE UNSTERBLICHE
SHOWVIEW: 537-5-559 (14.11.)

Es kann nur einen geben. Dieser legendäre Satz des Highlanders Connor MacLeod ist Geschichte. Der in drei Filmen und einer Serie berühmt gewordene Unsterbliche reicht jetzt das Schwert weiter – an Amanda (Elizabeth Gracen). Die attraktive, ebenfalls unsterbliche Meisterdiebin steht seit 1200 Jahren auf der anderen Seite des Gesetzes. Dramatische Ereignisse beenden ihr unbeschwertes Ganoven-Leben.

Die Idee, mit „Raven – die Unsterbliche" den Highlander-Mythos weiterleben zu lassen, entstand während der Dreharbeiten zur Serie „Highlander". Elizabeth Gracen (Ex-„Miss America") verkörperte darin die Rolle der Amanda in Gastrollen bereits sechs Jahre lang. Als verschüchterte, unselbständige Person.

Davon ist nichts mehr übrig geblieben. Die erste Staffel (20 Folgen) der neuen Fantasy-Krimi-Serie zeigt Amanda als schlagkräftige Überlebenskünstlerin. **Im Pilotfilm, der am 12.11. um 20.15 Uhr ausgestrahlt wird, bezichtigt der Cop Nick Wolfe (Paul Johansson) Amanda des Mordes an seiner Partnerin Claudia.** Obwohl unschuldig, fühlt sie sich für den Tod der Polizistin verantwortlich. Und beteiligt sich an der Aufklärung des Verbrechens. Dabei kommen sich die Diebin und der Cop näher. Bert Myers (Hannes Jaenicke), ein alter Freund Wolfes, nutzt das ungleiche Paar aus.

Der Serientitel bezieht sich auf den Raben als Fabelwesen. Der Legende nach stahl der schwarze Vogel die Sonne und den Mond. Man schickte einen Krieger, um ihn zu suchen – und der fand ihn! Gemeinsam brachten sie der Erde das Licht zurück. Dasselbe macht die Highlanderin. Ab November heißt es also: Es kann nur eine geben.

Amanda (l.) kann prima mit dem Degen umgehen – zum Missfallen der Übrigen

Die ersten Folgen



Tödliche Diplomatie

(21.11.) Amanda und Nick treiben verdeckte Spielchen – getarnt als frisch vermähltes Brautpaar. Beim Diebstahl geheimer Dokumente hört der Spaß jedoch auf. Amanda gerät in Bedrängnis.



Und nichts als die Wahrheit

(28.11.) Ex-Spion Charlie Johnson, ein alter Freund von Amanda, steckt in Schwierigkeiten. Er ist in einen mysteriösen Todesfall verstrickt. Amanda bittet daraufhin Nick um einen Gefallen.



Der Freibrief

(5.12.) Vor über 200 Jahren sank das Schiff Maria Rose. An Bord: Amanda. Nach der Bergung werden die Wertgegenstände versteigert. Darunter ein Medaillon, das Amanda gehört.



Schuld und Sühne

(12.12.) Ray Bonita, ein ehemaliger Baseballspieler, schwört Rache, weil Nick ihn des Mordes überführt hat. Der Tag der Haftentlassung kommt. Amanda versucht, Nick zu beschützen.



Eine Frage der Ehre

(19.12.) In Nicks Abwesenheit bittet sein alter Kumpel Bert Myers Amanda um einen (vermeintlich) kleinen Gefallen. Das Resultat: Beide werden von skrupellosen Mördern bedroht.

Text: Rainer Fellmann



Top-Filme des Monats





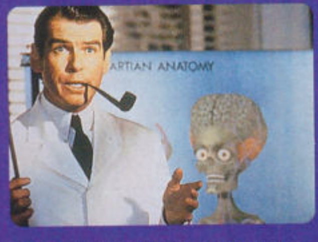
SAMSTAG, 23. OKTOBER
LAST MAN STANDING
SHOWVIEW: 146-4-385

Ein staubiges Nest in der texanischen Wüste. Kaum ist der mysteriöse Fremde (Bruce Willis, o.) in der Stadt, gibt's Ärger. Stilisierter Bandenkrieg mit derbem Zyniker-Humor.



20.15 PRO 7
DONNERSTAG, 28. OKTOBER
ADDAMS FAMILY
SHOWVIEW: 138-2-119

Der Haussegen hängt schief, weil Bruder Fester sich von der Familie lossagt. Zweite Kinoverfilmung der makabren Comic- und TV-Serie. Selten war Horror so komisch!



20.15 PRO 7
SONNTAG, 31. OKTOBER
MARS ATTACKS
SHOWVIEW: 121-3-035

Bunte Mars-Männchen versetzen die Bevölkerung der USA in Verblüffung, als sie mit Spielzeug-Gewehren auf Welteroberung gehen. Lustig, laut, geschmacklos.





MONTAG, 1. NOVEMBER
SCHINDLERS LISTE
SHOWVIEW: 67-58-43-71

Spielbergs hoch gelobte Verfilmung über das Leben des Industriellen Oskar Schindler, der in Polen mehr als 1100 Juden das Leben gerettet hat. Spannend und wichtig.

Die Programm-Highlights im Oktober/November

Spielfilme



Blade Runner (Mo, 1. November): 2019 – Detektiv Deckard verfolgt Replikanten, künstlich geschaffene Menschen



Jennifer Eight (Mi, 3. November): Cop Berlin (Andy Garcia, r.) und seine blinde Zeugin (Uma Thurman) jagen den Serienkiller

20.15 PRO 7
DONNERSTAG, 21. OKTOBER
DIE REISE INS ICH
SHOWVIEW: 44-5-37

Jack (Martin Short) ist am Ende: Er leidet unter Kopfschmerzen und Halluzinationen. Sein Arzt verordnet ihm absolute Ruhe, doch das Gegenteil tritt ein: Versehentlich wird Jack per Spritze ein auf Miniatur geschrumpfter Lieutenant injiziert. Nette Unterhaltung.

20.15 PRO 7
SAMSTAG, 23. OKTOBER
SPACE JAM
SHOWVIEW: 55-19-47-23

Dem intergalaktischen Freizeitpark Moron Mountain gehen die Attraktionen aus. Etwas Neues, Verrücktes muss her. Der Boss des Ladens lässt kurzerhand Bugs Bunny und Co. entführen. Als versklavte Zeichentrick-Klassiker sollen sie für klingelnde Kassen sorgen. Witzige Verbindung von Zeichentrick- und Realfilm. Mit Michael Jordan.

20.15 SAT 1
SONNTAG, 24. OKTOBER
HAUSARREST
SHOWVIEW: 98-14-42

Um die Ehe ihrer Eltern zu retten, sperren Grover und Stacy die beiden im Keller ein. Mum und Dad haben Hausarrest, bis sie sich ausgesprochen und ihre Probleme gelöst haben. Turbulente, Star-gespickte (Jamie Lee Curtis, Jennifer Love Hewitt) Komödie.

22.20 KABEL 1
SONNTAG, 24. OKTOBER
BAD BOYS
SHOWVIEW: 32-47-79-89

Mick O'Brian (Sean Penn) ist in den Hinterhöfen Chicagos aufgewachsen. Mit 16 Jahren plant er bereits einen Überfall, um an das große Geld zu kommen. Ohne Erfolg, er landet im Knast. Aufreibender Gefängnisstreifen mit Sean Penn – auch privat ein Bad Boy!

23.00 PRO 7
DIENSTAG, 26. OKTOBER
NEAR DARK
SHOWVIEW: 95-4-90

Eine Handvoll Blut saugender Nomaden durchstreift die USA auf der Suche nach neuen Opfern. Zu blöd: Vampirin Mae (Jenny Wright) verliebt sich in einen jungen Cowboy. Tolle Mixtur aus Fantasy und Western von Regisseurin Kathryn Bigelow.

20.15 PRO 7
MITTWOCH, 27. OKTOBER
DIE HEXEN VON EASTWICK
SHOWVIEW: 131-5-447

Alexandra (Cher), Jane (Susan Sarandon) und Sukie (Michelle Pfeiffer) suchen ihren Traummann. Objekt der Begierde: Daryl (Jack Nicholson). Der wiederum erweist sich als selbstsüchtig – und sehr reich. Bissige Komödie von George Miller.

23.40 PRO 7
DONNERSTAG, 28. OKTOBER
STEPHEN KINGS ES
SHOWVIEW: 543-6-747

Mysteriöse Kindermorde in der Kleinstadt Derry. Bürger der Stadt finden am Tatort des letzten Verbrechens ein Foto von Georgie, der vor 30 Jahren ebenfalls getötet wurde. Sein Bruder Bill sagt nur drei Worte: „,Es' ist zurück!" Nervenkitzel vom Gruselmeister Stephen King. Teil 2: Freitag, 29.10., 23.15 Uhr.

20.15 RTL 2
FREITAG, 29. OKTOBER
DER LETZTE MOHIKANER
SHOWVIEW: 568-2-349

Mitte des 18. Jahrhunderts befreien die Waldläufer Hawkeye, Chingachgook und dessen Sohn Uncas die Töchter eines britischen Offiziers aus den Fängen der feindlichen Huronen. Während ihrer Flucht treffen sie auf den blutrünstigen Häuptling Magua. Abenteuer-Klassiker mit Daniel Day-Lewis.



SAMSTAG, 30. OKTOBER
WOLF – DAS TIER IM MANNE
SHOWVIEW: 13-12-81-60

Ein Chefredakteur (Jack Nicholson) verliert im Dickicht von Intrigen seinen Posten. Und mutiert – nachdem er bei einem Unfall von einem Wolf gebissen wird – zum Werwolf. Beachtliches Horrorvergnügen mit Michelle Pfeiffer in der weiblichen Hauptrolle.



MONTAG, 1. NOVEMBER
BLADE RUNNER
SHOWVIEW: 378-2-352

Spezial-Detektiv Deckard (Harrison Ford) ist ein Blade Runner. Sein neuester Auftrag: Vier künstlich geschaffene Menschen – so genannte Replikanten – unschädlich machen. Brillante Schilderung einer Zukunftswelt des Jahres 2019. Gedreht wurde der Science-Fiction-Klassiker von Regie-Ass Ridley Scott.



MONTAG, 1. NOVEMBER
DRAGONHEART
SHOWVIEW: 362-1-807

Als Ritter kämpft Dennis Quaid („The Big Easy") zusammen mit einem Feuer speienden Drachen (gesprochen von Schauspieler Mario Adorf) gegen einen Tyrannen. Regisseur Rob Cohen inszenierte einen Abenteuerfilm, kein blutrünstiges Mittelalterspektakel.



MITTWOCH, 3. NOVEMBER
JENNIFER EIGHT
SHOWVIEW: 256-4-870

Ein Serienkiller hat es auf blinde Frauen abgesehen. John Berlin (Andy Garcia), ein ehemaliger Großstadt-Cop, gerät bei den Ermittlungen selbst unter Mordverdacht. Bis zum Schluss extrem spannend inszeniert.

Wolf – das Tier im Manne (Sa, 30. Oktober): Tagsüber braver Bürger, nachts gefräßiger Wolf: Jack Nicholson auf Beutezug



Bad Boys (So, 24. Oktober): Mick (Sean Penn, M.) prügelt sich durch die Hinterhöfe Chicagos. Er ist ein echter Bad Boy!

Serie

Power Rangers in Space (Sa, 23.10.): Die fünf Ritter der Gerechtigkeit warten auf einen „Anruf von Carlos"



MITTWOCHS, AB 20. OKTOBER
REMINGTON STEELE
SHOWVIEW: 19-76-77-81

80er-Jahre-Kultserie mit James-Bond-Darsteller Pierce Brosnan in der (vertrauten) Rolle des lässigen Privatdetektivs Remington Steele. Schon damals in edlem Outfit.



SAMSTAGS
POWER RANGERS IN SPACE
SHOWVIEW: 63-1-20 (23.10.)

Seit fünf Jahren kämpfen die Power Rangers gegen die dunklen Mächte des Universums. Mit Space Glidern driften die Neuzeit-Abenteurer durch unbekannte Sphären. Astronema, Prinzessin des Bösen, macht den Helden am meisten Ärger. Immer noch gut.



SONNTAGS, AB 24. OKTOBER
SLIDERS
SHOWVIEW: 355-0-683

Mit zwei neuen Team-Mitgliedern reisen die Sliders wieder durchs Tor in fremde Dimensionen, die parallel zu unserer Gegenwart existieren. Quinn und Maggie haben es endlich geschafft, dessen Heimatplaneten, die Erde, zu finden. Dort ist Krieg, die Bevölkerung wurde versklavt. Darunter auch sein Freund Rembrandt, den es zu retten gilt.



SONNTAGS, AB 24. OKTOBER
XENA
SHOWVIEW: 440-6-231

Xena, die Kriegerprinzessin aus der griechischen Antike, begibt sich zu Beginn der vierten Staffel ins ominöse Reich der Amazonen, um die (vermeintlich) tote Gabrielle zu suchen. Plötzlich hört Xena ihre Stimme. Spirituell angehauchter Zweiteiler, in dem Xena von Todesahnungen und der eigenen, gewalttätigen Kindheit geplagt wird. Düster.



MITTWOCHS, AB 27. OKTOBER
DIE SCHULE AM SEE
SHOWVIEW: 494-9-027

In 14 neuen Folgen schlagen sich die jugendlichen „Prinzenhäusler" erneut mit Alltagsproblemen im Internat herum. In der Folge „Alles im Griff" gerät Schulleiterin Vera (Mareike Carrière) unter Druck. Nach einer gewalttätigen Auseinandersetzung zwischen Mario und Georg muss sie Georg von der Privatschule verweisen.



DIENSTAGS, AB 2. NOVEMBER
RACHE NACH PLAN
SHOWVIEW: 799-3-753

Chapel (Michael Madson) ist ein Mann ohne Vergangenheit: Niemand weiß, woher er kommt und wer er eigentlich ist. Rache ist sein Job. Er übt Vergeltung für Menschen, denen großes Unrecht widerfahren ist.



Rache nach Plan (ab Di, 2. November): Chapel (Michael Madson, bekannt aus „Thelma & Louise") kämpft für die Gerechtigkeit

Fun



BRAVO TV (So, 31.10.): Enie van de Meiklokjes (Gastrolle in „Geliebte Schwestern") ist die neue Moderatorin von BRAVO TV



MITTWOCH, 20. OKTOBER
INTERAKTIV: MEL C.
SHOWVIEW: 21-63-70-92

Nach dem Split der Spice Girls konzentrieren sich die scharfen Mädels auf ihre Solo-Karrieren. So auch Mel C.: Das rockige Solo-Debütalbum „Northern Star" stellt sie bei Viva vor.



SONNTAG, 24. OKTOBER
BRAVO TV: SCREENFUN
SHOWVIEW: 158-7-434

Die SCREENFUN wird zwei Jahre alt! Zum Geburtstag besucht BRAVO TV die Redaktion in München. Dabei gibt's jede Menge Infos über die neuen Spiele für PC und Konsolen.



DONNERSTAG, 28. OKTOBER
MR. BEAN
SHOWVIEW: 82-73-93

Slapstick hat einen Namen: Mr. Bean. Diesmal treibt der skurrile englische Komiker Späße mit einem Straßenmusiker, indem er ihn nachäfft und ihm tanzend Konkurrenz macht. Peinlich-schräger Verwechslungs-Humor. Kult!



FREITAG, 29. OKTOBER
RITAS WELT
SHOWVIEW: 534-0-900

Im Supermarkt gibt es mal wieder Stress. Denn Schuhmann, der Chef, will die Inventur während der Geschäftszeiten durchführen. Doch er hat die Rechnung ohne Power-Rita (Gaby Köster, bekannt aus „7 Tage – 7 Köpfe") gemacht.



SONNTAG, 31. OKTOBER
BRAVO TV
SHOWVIEW: 409-7-783

Ein neues Gesicht: Moderatorin Enie van de Meiklokjes (hielt ihren rot gefärbten Schopf bisher in die VIVA-Kamera) bringt frischen Wind in die Show. Neu gestaltet wurde zudem das BRAVO-TV-Studio.



FREITAG, 5. NOVEMBER
DOMINO DAY 99
SHOWVIEW: 235-1-853

Linda de Mol auf Rekordjagd: Mit 2,5 Millionen Dominosteinen soll die wohl spektakulärste Kettenreaktion ausgelöst werden. Klingt nach Guinness-Buch der Rekorde.



DONNERSTAG, AB 18. NOVEMBER
SUSHI-TV
SHOWVIEW: 68-07-41

Seine auffälligen Tattoos und seine Glatze haben Stefan Kretzschmar zum Popstar unter den deutschen Handball-Profis gemacht (spielte beim Erstligisten SC Magdeburg). Jetzt hat der Paradiesvogel seine eigene Show beim Clipkanal MTV. Verheißungsvoller Titel: Sushi-TV. Na dann, guten Appetit.



BRAVO TV (So, 24. Oktober): Martin von der Gruppe Touché moderiert ein Special über die Redaktion BRAVO SCREENFUN

Sport



Wrestling WCW (Sa, 23.10.): Kämpfen mit allen (Show-)Mitteln in ausverkauften Hallen: die Wrestling-Stars der WCW Nitro



SAMSTAG, 23. OKTOBER
BOX-WM: MARKUS BEYER – RICHIE WOODHALL
SHOWVIEW: 747-588

Ein Spaziergang wird dieser Kampf für Markus Beyer nicht. Der Engländer Woodhall hat von 26 Profi-Fights 25 gewonnen.



SAMSTAG, 23. OKTOBER
WRESTLING WCW
SHOWVIEW: 678-5-859

WCW Nitro ist die erfolgreichste Wrestling Show. Jede Woche sind drei Stars der WCW in einer anderen Stadt der USA zu Gast. Darunter Sting, Randy Savage, Hulk Hogan.



SONNTAG, 24. OKTOBER
RAD-WM
SHOWVIEW: 30-06-92-65-1

Die Sportschau überträgt live die Bahn-Wettbewerbe der diesjährigen Rad-Weltmeisterschaften. Veranstaltungsort ist das Radstadion im Europa-Sportpark in Berlin.



MONTAG, 25. OKTOBER
TENNIS-ATP-TURNIER
SHOWVIEW: 30-06-92-65-1

Live-Übertagung der Eurocard Open aus der Hanns-Martin-Schleyer-Halle in Stuttgart. Weitere Turnier-Termine: **29.10., 14.03, ARD:** Viertelfinale Herren-Einzel, **7.11., 13.30, ZDF:** Finale (Live-Übertragung aus Paris).



SONNTAG, 31. OKTOBER
FORMEL 1: GP VON JAPAN
SHOWVIEW: 23-37-27-02

Beim 16. WM-Lauf müssen sich deutsche Fans den Wecker stellen, weil durch den Zeitunterschied der Start mitten in der Nacht erfolgt. 1998 gingen viele gleich wieder ins Bett, denn Michael Schumacher würgte den Motor ab, musste sich wieder hinten anstellen und hatte keine Sieg-Chance mehr.



MITTWOCH, 3. NOVEMBER
CHAMPIONS LEAGUE: BAYERN MÜNCHEN – GLASGOW
SHOWVIEW: 99-29-39-99

Im Rückspiel trifft der angeschlagene deutsche Meister auf die schottischen Rangers. Der FC Bayern will unbedingt die Schmach vom letzten Turnier wieder wettmachen.



DONNERSTAG, 18. NOVEMBER
SKI WELTCUP
SHOWVIEW: 94-85-77

Am Ski-Weltcup-Riesenslalom der Herren in Park City (Utah/USA) nehmen unter anderem teil: Hermann Maier (Österreich) sowie Michael von Grünigen (Schweiz).



Boxen (Sa, 23. Oktober): Markus Beyer, die deutsche Boxhoffnung im Supermittelgewicht, will den Weltmeister-Gürtel

Computer



MO-FR
NBC GIGA
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.giga.de

Fünf Stunden live: Alles Wissenswerte über Webseiten, Spiele und PC-Trends.



MITTWOCH, 20. OKTOBER
COMP@SS
SHOWVIEW: 37-59
http://www.compasstv.de

Computer sind reine Männersache. Das ist natürlich Blödsinn! Compass räumt mit dem Vorurteil auf, Frauen seien technisch unbegabt. Zu Wort kommt die Initiative „Frauen ans Netz".



MITTWOCH, 20. OKTOBER
INTERNET-COUCH
SHOWVIEW: 415-0-943
http://www.br-wissenschaft.de

Das Internet verändert alle Lebensbereiche – und schafft neue Jobs. Hier erfahrt Ihr, wo es diese Jobs gibt und welche Voraussetzungen Ihr mitbringen müsst.



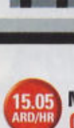
SAMSTAG, 23. OKTOBER
NEUES... AUS COMPUTER-REDAKTIONEN Tipp
SHOWVIEW: 6217588
http://www.3sat.de/neues.htm

1. Filme wie „Star Wars" erzielen den größten Teil ihres Gewinns über Merchandising. Die eigentlichen Stars sind die animierten Figuren des Films – von der Online-Gemeinde kultisch verehrt.
2. Auf Linux werden wahre Lobeshymnen gesungen. Wie sieht es aus, wenn Ihr Euch als Privatanwender für die Installation des Serverbetriebssystems entscheidet?
3. E-Book – die neue Form des Lesens. Mit dem elektronischen Buchersatz kann Lektüre einfach heruntergeladen werden.
4. „Unser größter Feind ist nicht der Mitbewerber, sondern Papier und Bleistift", lautet der Kommentar eines Softwareherstellers. Und in der Tat: Tagtäglich werden Überweisungen mit der Hand ausgefüllt.
5. Telefonieren ist günstig geworden. Teuer sind die so genannten Sonderrufnummern für Hilfe suchende Kunden.
6. Virenalarm auf dem Rechner: Was ist zu tun, wenn der Computer infiziert ist?



MONTAG, 25. OKTOBER
HITEC
SHOWVIEW: 415-0-943
http://www.3sat.de/neues.htm

Teil zwei über das Raumfahrtzentrum ESTEC der ESA (European Space Agency). Dort werden unter anderem Satelliten auf ihren Start vorbereitet. Außerdem gibt es einen Space-Simulator zu bestaunen, der die Hitze der Sonne nachempfindet.



MITTWOCH, 27. OKTOBER
COMP@ASS
SHOWVIEW: 569-2-331
http://www.compasstv.de

Die Vernetzung der Computer bringt viele Vorteile. Aber auch erhöhte Überwachungsgefahr. Der gläserne Mensch also?



MITTWOCH, 3. NOVEMBER
COMP@SS
SHOWVIEW: 60-67
http://www.3sat.de/neues.htm

Belastungs-EKG, Trainingseffekte. Der Computer berechnet genau, was der Körper leistet. Und ist längst Standard in den Trainingszentren der Sportelite geworden.



DONNERSTAG, 4. NOVEMBER
ALPHA-CAMPUS
SHOWVIEW: 672-4-871
http://www.br-wissenschaft.de

Zukunft Internet? Eine multimediale Herausforderung. Der zweite Teil folgt am 5.11. (10.00, BR-alpha).



MITTWOCH, 10. NOVEMBER
COMP@SS
SHOWVIEW: 59-23
http://www.compasstv.de

Das World Wide Web: Medium der unbegrenzten Möglichkeiten ohne Tabus? Welche Erfolgschancen haben Netz-Cops, um Illegalität im Internet zu bekämpfen?



SAMSTAG, 13. NOVEMBER
COMPUTERTREFF
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH
http://www.br-wissenschaft.de

Was gibt es Neues, welche Trends zeichnen sich ab? Bericht über die Münchner Software-Messe „Systems 99".



MONTAG, 15. NOVEMBER
COM.P@SS
SHOWVIEW: 895-4-080
http://www.compasstv.de

Service-Hotlines sind zum festen Bestandteil des Alltags geworden. Aber sind die Leistungen auch wirklich gut? Ein Test.



Da setzt man Dir keine Hörner auf: ***Neues... aus Computerredaktionen (Sa, 23. Oktober)*** *informiert über „Star Wars", Linux, E-Book, Telefongebühren und Viren auf dem Rechner*

I ♥ Lobo

Lust auf Trash? Wir wissen zwar nicht, was die Ärztekammer empfiehlt, wir raten aber zu „Lobo": die definitiv abgefahrenste Comic-Serie der 90er.

„Lobo: Prügelspaß mit dem Präsi und Jackie Chin!", ca. 60 Seiten, 5,90 DM, Dino Verlag

Schon seine Entstehungsgeschichte beschreibt Lobo präzise: Geboren auf dem friedfertigen Planeten Czernia, skalpierte Klein-Lobo zunächst seinen Entbindungsarzt. Später züchtete er einen Virus, der die ganze Population von Czernia binnen eines Tages auslöschte. Da war Lobo 17...

Als letzter Czernianer ist Lobo fraglos einzigartig und bestreitet seinen Lebensunterhalt als Kopfgeldjäger. Die meisten Abenteuer drehen sich dann auch um solche „Tot oder lebendig"-Aufträge. Allerdings liest Lobo selten mehr als das erste Wort. Er lebt für Wein, Weib und Gesang, das heißt: „Alk-Prügel", „Alk-Sex" und „Alk-Heavy Metal". In etwa dieser Reihenfolge.

Lobo hat kein Problem mit seinem Schicksal. Er hat nicht einmal Freunde, abgesehen von Al und Darlene aus der Truckerkneipe „Al's Diner", die nahezu in jedem Heft in die Luft fliegt. Dafür wächst minütlich die Zahl seiner Feinde – und die seiner Opfer.

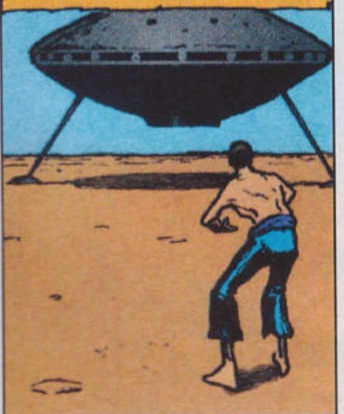
Im neuesten Heft „Prügelspaß mit dem Präsi und Jackie Chin!" bereitet sich Lobo auf die Abenteuer mit eben besagtem Jackie Chin vor, dem grandiosesten Karate-Kicker aller Zeiten. Nach den üblichen Männer-Ritualen (Alk, Prügel, Alk, Sex...) heißt es: Ring frei für „Das große Prügeln".

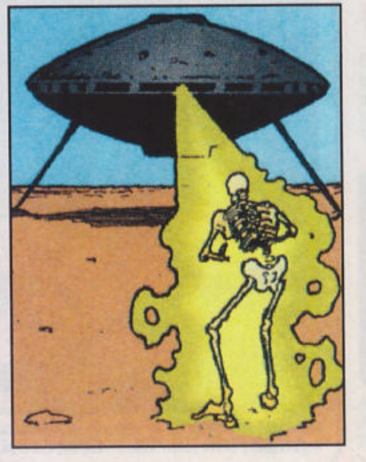
„Lobo" ist ein Heidenspaß, eine hinreißende Satire auf alle geleckten Superhelden und weit cooler als Höllenhund Spawn. Textern und Zeichnern ist keine Comic-Regel heilig, und jedes Tabu muß zumindest einmal gebrochen werden. Sensiblen Lesern sei von der Lektüre abzuraten. Wegen der Nebenwirkungen fragen Sie bitte Priester, Apotheker oder Comic-Händler.

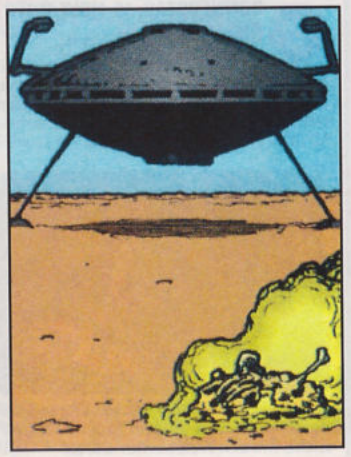












INFO

Erste Hilfe im Internet

http://www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=lobo;list
Der internationale „Lobo"-Fan-Ring mit Forum, Links etc.

www.dinoverlag.de
Homepage des deutschen Verlags mit Infos zu den wichtigsten Comics von Dino

www.dccomics.com
„Lobo"-Infos aus der US-Heimat (engl.)



Bilderstürmer am PC: Layouter geben den Seiten Eurer Zeitschriften mit tollen Bildern, schicken Info-Kästen oder super Freistellern den Pfiff.

Ob Apple Macintosh oder PC, Layouter wie Christian müssen sich in jedem System auskennen – und am besten immer gut gelaunt sein



1. Christian und Igor beim Aussuchen der Dias. Ganz wichtig: scharf, interessant und originell sollten sie sein

4. Grafische Bausteine wie 3D-Schriften, kleine Buttons, Überschriften und Lauftext-Schriften werden gesammelt

Top-Job: Layouter

Ab zum ersten Einsatzort

An den Kiosken liegt eine riesige Auswahl an Zeitschriften – und sie alle brauchen Layouter. Für die Öffentlichkeitsarbeit von großen Firmen und Institutionen wie etwa Museen benötigt man Layouter für die Gestaltung von Kampagnen, Firmenzeitschriften und Ähnlichem. Auch in der Werbung werden Kampagnen gestaltet.

Für eine Kultfigur wie Lara Croft erbeutet das Layout eine wahre Flut von Bildern. Für die aktuelle Reportage drei Seiten weiter hat der Fotograf über dreihundert Dias geschossen. Das ist super! Doch für den neuesten Kino-Hammer sieht es mit der Bildauswahl mal wieder blöd aus.

Das ist der Alltag: BRAVO SCREENFUN-Art-Directorin Sigrid Kowalewski und ihr vierköpfiges Team von Layoutern wissen vorab nie, was sie an Bildmaterial auf den Tisch bekommen. Reicht es für eine Super-Seite, oder müssen sie sich alle mal wieder händeringend fragen, wie sie aus den kargen Bildmotiven einen optischen Hingucker basteln sollen?

Solche Situationen sind die eigentliche Herausforderung: Aus fast nichts was Tolles zu zaubern unter dem Motto „Nichts ist unmöglich!" In diesen Momenten laufen die Jungs und Mädels an ihren Apple Macintoshs zur Hochform auf. So wird zum Beispiel für die Kinoseite in ein langweiliges Aufmacher-Motiv ein Freisteller (wie links oben) kopiert und das Ganze mit 3D-Schriften aufpoliert. Schon ist die Seite spannend und ein echter optischer Knaller.

Wer nun aber denkt, Layouter können ihre Fantasie in Zeitungen und Zeitschriften ungestört austoben, der irrt. Jede Zeitschrift hat ein optisches Gesamtkonzept, das vom Art Director entwickelt wird. Dazu gehören unter anderem Standardseiten, Farbgebung oder Schrifttypen, Formatgrößen oder Info- und andere Kästen.

Aus diesen Vorlagen entwickelt zum Beispiel Christian Ziegler auf das Thema und die jeweilige Zielgruppe hin abgestimmte, interessante Seiten.

Der studierte Diplom-Grafiker Christian ist von Anfang an bei BRAVO SCREENFUN dabei. Zuvor besuchte er das private „Institut für optische Gestaltung" in München. Das kostete ihn zwar Studiengebühren, aber die erarbeitete er sich. An dem privaten Insti-

Basic-Infos im Internet

http://www.berufswahl.de
Webseite der Bund-Länder-Kommission und Bundesanstalt für Arbeit mit Suchfunktion und Links zu Studiengängen und Ausbildungsberufen

http://www.arbeitsamt.de/
Webseite der Bundesanstalt für Arbeit mit Beratungs-Übersicht, betrieblichen und schulischen Ausbildungsstellen oder Hinweisen zur Berufsorientierung

http://www.aim-mia.de/
mit laufend aktualisierten Ausbildungsinfos zu Medienberufen

In einem kreativen Team layoutet sich's gleich nochmal so gut

So entsteht eine SCREENFUN Seite



2. Sind die Motive für die Seite ausgesucht, müssen sie eingescannt, also für den Computer „kopiert" werden



3. Vorbereitung des Bildeinbaus am Computer: Mit „Photoshop" wird hier der „Lara"-Aufmacher freigestellt



5. Die Seite wird aufgerissen, also optisch mit Stilvorlagen und den verschiedenen Bildelementen gestaltet



6. Fix und fertig? Wenn alle Elemente und der Blindtext eingebaut sind, geht die Seite an den Redakteur

tut dauerte das Studium nur drei Jahre statt der vier an staatlichen Kunst- oder Fachhochschulen. Dort wird der Studiengang Grafik-Design auch angeboten. Er ist allerdings sehr begehrt und ein Studienbeginn oftmals mit Wartezeiten verbunden.

Voraussetzung für die Bewerbung an einer Kunst- oder Fachhochschule ist eine Bewerbungsmappe. Da Christian nach seinem Abi keine hatte, mußte er in einem Vorpraktikum erst einmal nachweisen, dass er für das Studium taugt. Das gelang!

Doch mit dem Studium allein ist es nicht getan. Christian und seine Kollegen arbeiten mit hochspezialisierten Computer-Programmen wie QuarkXPress, Photoshop und Freehand. Damit bearbeiten sie Bilder, Schriften, Buttons und alles, was zur tollen Optik einer Seite gehört.

Was man als Layouter besonders gut draufhaben muß?

Christian grinst: „Schnelle Auffassung, gute Allgemeinbildung, Farbgefühl, optisches Vorstellungsvermögen, Kreativität. Vor allem aber darf man nicht erwarten, jeden Tag pünktlich den Schreibtisch zu verlassen."

Ja, auch das gehört zum Alltag: Wenn die letzte Seite Freitagabend um elf aus der Druckerei zur Endkontrolle zurückkommt, sitzen in der Redaktion mindestens zwei Personen: die Textchefin für die allerletzte Textkorrektur und ein Layouter für das optische Fein-Tuning.

Fünf Tipps von der Chefin



Art Directorin und Chefin des Layout-Teams: Sigrid Kowalewski

1. Ein Layouter sollte sich für Typografie (Schriften) und für alles, was mit Gestaltung und optischen Möglichkeiten zu tun hat, interessieren. Er/sie sollte wissen, was designmäßig angesagt ist.

2. Fachbücher verschaffen Einblick: „Typografie, wann, wer, wie" vom Könemann Verlag zum Beispiel zeigt die Arbeiten aller namhaften Designer. Fachzeitschriften wie „Page" informieren aktuell über Designtrends.

3. Ein Layouter arbeitet am Computer und lernt nie aus. Je besser man die Grafik- und Layoutprogramme bedienen kann, desto mehr Spaß macht der Job und desto besser werden die Ergebnisse.

4. Die Entwicklung der Grafikprogramme ist rasant. Man sollte immer auf dem neuesten Stand sein. Der Job ist nur etwas für Leute, die ihr Know-how ständig und in Eigeninitiative updaten.

5. Teamfähigkeit ist wichtig! Das Wissensspektrum ist sehr komplex, aber im Atelier kann man viel von einander lernen. Mit der richtigen Mischung aus Talent, Fleiß und Ausdauer wird man den Job meistern.

Wege zum Job

Voraussetzungen

- ausgeprägtes bildliches Vorstellungsvermögen
- die Fähigkeit, spezielle Themen optisch spannend aufzubereiten
- technisches Grundverständnis am PC, Mac u. ä.
- Teamfähigkeit

Studium

Ausgewählte Studiengänge:
- Grafik-Design
- Visuelle Gestaltung
- Kommunikationsdesign

Dauer: rund 8 Semester

Ausbildungsberuf

- Grafiker
- Mediengestalter/in für Digital- und Printmedien: Mediendesign

Dauer: 3 Jahre

Nähere Informationen zu den Ausbildungsberufen und dem Ausbildungsablauf bietet Euch jedes Arbeitsamt in Eurer Nähe.

BRAVO SCREENFUN AKTION! WIR VERLOSEN 1 PRAKTIKUM für eine Leserin oder einen Leser

Das Layout-Team von BRAVO SCREENFUN gibt einem oder einer von Euch die Möglichkeit, in einem dreiwöchigen Praktikum hinter die Kulissen einer Redaktion zu schauen.

Unbedingte Voraussetzungen, die der Praktikums-Gewinner erfüllen muss:
1. Vollendung des 18. Lebensjahres.
2. Eigene An- und Abreise, die der Praktikant selbst organisiert und finanziert.
3. Die Übernachtung muß selbst organisiert werden. Sie wird nicht gestellt und nicht erstattet.
4. Eine Kopie des Personalausweises.

Terminabsprachen sind möglich.
Wer Lust hat und die obigen Bedingungen erfüllt, kann sich bewerben bei:
Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort „Praktikum Layout"
Charles-de-Gaulle-Str. 8
81737 München. Einsendeschluss: 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Was haben Layouter mit Briefmarkensammlern gemeinsam? Den Blick fürs Detail!

Im nächsten Heft

Spieleprogrammierer

Was machen sie, wo können sie arbeiten und welche Ausbildungsmöglichkeiten gibt es?

Text: Angelika Buscha · Fotos: Klaus Börner (s)

11/99

FUN

5X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir fünfmal je ein **Nintendo 64**. Wie's genau geht, erfahrt Ihr auf Seite 154. Aktionsschluss ist der 17.11.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Kreuzworträtsel – Fragen:

lebende Skater-Legende · Kosename für den Großvater · Fluss durch Stuttgart · Welches Spiel ist auf dem Bild? · Spion · Leid, Schmerz · Hauptstadt von Schleswig-Holstein · Monatsname · vorwärts! (ital.) · knapp, schmal · Frauenname · Heizstoff · US-Münze · 32-Bit Handheld von Nintendo: GB ... · Elan, Schwung (amerik.) · Saiteninstrument, Violine · Gerät zum Fischfang · der Bund fürs Leben · Fantasy-Heldin in „Drakan" · Spiel: ... the Dragon · Milchorgan bei Tieren · nicht schlafend, munter · Getreide · Stereoanlageregal · Vorname der Taylor (Kurzf.) · Teil des Klaviers · Sportsendung auf SAT.1 · Laubbaum, Birkengewächs · bestimmter Artikel · überlieferte Erzählung · innige Zuneigung · norddeutsch: Schilf, Röhricht · eine der Nordfriesischen Inseln · Saiteninstrument · Jugendsprache: toll, super · Sologesangsstück in der Oper · Spiel: ... Loop · ungezogenes Kind · Sportgrößen · Erfinder d. Minidisk-Technologie · Aufgussgetränk · Sitzmöbel · selten, kostbar · süddeutsch: Junge, Knabe · arab. Männername · Halbbogen üb. d. Auge · Fluss durch Hamburg · missgünstiger Mensch · bekannter MP3-Player für Windows · Spiel: Tonic ... · englisch: neu · skand. Münze · kurz für: an das · Berliner Spitzname · Fluss z. Dollart · Gestell mit Gläsern für die Augen · längster Strom Afrikas · grob, rau · Milchprodukt · Spiel: ...-Order of the Flame · Fluss durch Kufstein (Tirol) · Teil der Woche · salopp: Wohnung, möbliert. Zimmer · Transparentfoto · hin und ... · Spiel: ... Shock 2 · Zeitalter · flink, beweglich · Lenkvorrichtung · schwarzer Vogel · Kopfschutz · Landwirt · französisch: von · lateinisch: ich · beiordnendes Bindewort · ausgedehnt · Amtstracht · Film: Inspektor ... · Mulde vor Gebirgswänden · Windrichtung · Fluss in Schottland · Küchengerät · sorgfältig, exakt · fade, geistlos · derart · aufgebraucht, zu Ende gegangen · Fußballtreffer · schott. Seeungeheuer (ugs.) · ungeordnete Gruppe v. Menschen

Lösung: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

AR1620-1199

Einem Arbeiter auf einer Bohrplattform fällt der Hammer in das Bohrloch. Nun ist guter Rat teuer: Einfach weiterzubohren würde den Bohrkopf zerstören! Also macht man sich mit Spezialgreifern daran, den Hammer aus dem Loch zu fischen. Nach einigen Tagen ist es endlich geschafft. Der Vorarbeiter drückt dem Arbeiter den Hammer in die Hand und sagt: „So, hier hast du deinen Hammer wieder! Und jetzt gehst du rüber ins Büro und holst deine Papiere. Du bist fristlos entlassen!" Darauf wirft der Arbeiter den Hammer wieder ins Bohrloch und sagt seelenruhig: „Naja, dann brauche ich den Hammer ja auch nicht mehr."

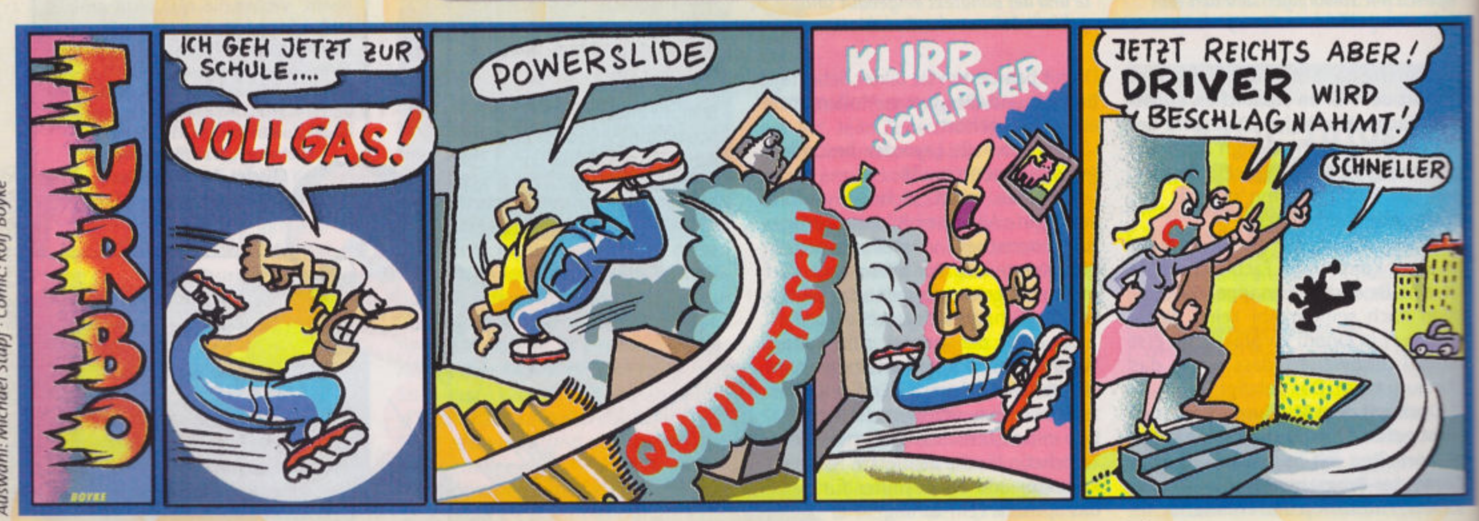
Ein Österreicher und ein Deutscher gehen durch die Wüste. Plötzlich merken die beiden, dass sich ein Löwe anschleicht. Der Deutsche reagiert sofort. Er nimmt eine Handvoll Sand und wirft sie dem Löwen ins Gesicht. Daraufhin laufen die zwei bis zur nächsten Palme, der Löwe bleibt ihnen dicht auf den Fersen. Der Deutsche klettert mit letzter Kraft auf die Palme, nur der Österreicher bleibt gelassen unten stehen. Verwundert ruft der Deutsche von oben: „Was ist los, warum kommst du denn nicht hier rauf?" – „I hob dem Löwn doch koan Sand in d'Augn gstraat..."

Fischer kommt zu spät ins Parlament und fragt seinen Nachbarn Gerhard Schröder im Flüsterton: „Wie lange redet denn der Scharping schon?" – „Fast 20 Minuten." – „Und worüber?" – „Das sagt er nicht."

Ein Mädchen hat bei einem Streit immer das letzte Wort. Alles was der Junge danach noch sagen könnte, ist der Beginn einer neuen Debatte.

Was ist Onanie? Liebe an und für sich!

Auswahl: Michael Stapf · Comic: Rolf Boyke



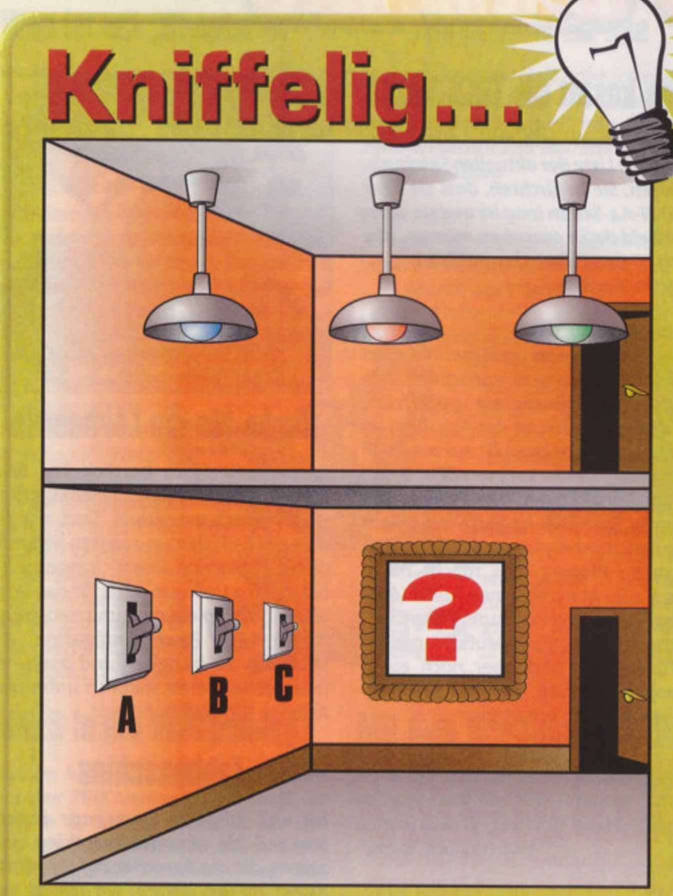
Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 10/99 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 153

TOTAL SCHRÄG



Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

Kniffelig...



Wie lässt sich herausfinden, welcher Schalter zu welcher Lampe gehört? Man kann nämlich nicht vom einen ins andere Zimmer sehen! Du betrittst zuerst den Raum mit den drei Schaltern, die absolut identisch sind. Wie kannst Du danach die Lampen den Schaltern zuordnen, wenn Du den oberen Raum betrittst? Die Lampen haben normale, gleich starke Glühbirnen, die sich nur in der Farbe unterscheiden. Wände abklopfen, Kabel nachmessen und Ähnliches ist nicht erlaubt! Die Auflösung des Rätsels steht auf Seite 153!

SUCHBILD





Diese total abgedrehte Affenbande aus Disneys „Tarzan" hat nur Unsinn im Kopf. Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Neulich in der Grundschule. An der Tafel steht: „Und ich hab doch den Größten!" Die Lehrerin hat die Schrift von Günter erkannt und sagt: „Junger Mann, du kommst nach dem Unterricht mal zu mir!" Günter dreht sich zu den anderen um und grinst: „Seht ihr, Werbung ist alles..."

Ein Ostfriese läuft durch eine Stadt und zieht ein Seil hinter sich her. Fragt ein Passant: „Warum ziehen Sie denn ein Seil mit sich herum?" – „Schieben geht nicht, hab ich schon probiert."

Die neue Lehrerin versucht's mit angewandter Psychologie. Sie beginnt ihren Unterricht mit folgender Bitte: „Wer sich für dumm hält, der möge bitte aufstehen!" Alle bleiben sitzen – bis nach einer Weile der Karl aufsteht. „Also, du bist der Meinung, du seist dumm?" – „Nein, aber ich kann es nicht mit ansehen, dass Sie hier ganz alleine stehen!"

Ein Einbrecher schleicht durch eine Villa, als plötzlich eine Stimme ertönt: „Jesus sieht dich!" Erschrocken lässt er den Strahl seiner Taschenlampe schweifen. Niemand zu sehen. Also ran ans Tafelsilber, da wieder: „Jesus sieht dich!" – Diesmal blitzschnell zuckt die Lampe in die Richtung der Stimme. Da sitzt ein kleiner Junge hinterm Sessel. „Wer bist du denn, du Knirps?", schnauft der Einbrecher erleichtert. „Ich bin Moses." – „Welcher bescheuerte Vater nennt denn seinen Sohn Moses?" – „Der gleiche, der seinen Rottweiler Jesus nennt..."

Wieder einmal kommt der Einbrecher hinter Schloss und Riegel. Er muss zur Begrüßung zum Gefängnisdirektor. Fragt ihn dieser: „Wie kommt denn das nur, dass Sie schon wieder hier sind?" Sagt der Einbrecher resignierend: „Geburtsfehler! Finger zu lang, Beine zu kurz..."

Eine Schulklasse der Grundschule besucht einen Tiergarten: „Frau Lehrerin, bitte, was ist denn das für ein Tier?" – „Das ist ein amerikanischer Büffel oder auch Bison, Karl-Heinz. Michael, du hast auch noch eine Frage?" – „Bitte, Frau Lehrerin, was hat denn der Büffel da unten am Bauch?" – „Das ist nichts, Michael, das ist nichts!" Ein nebenstehender Herr hat das Gespräch mit angehört: „Na, gute Frau, Sie sind aber sehr verwöhnt..."

„Wie komme ich von hier zum Hauptpostamt?" – „Haben Sie ein Auto?" – „Nein." – „Dann müssen Sie zu Fuß gehen!"

Was kostet die TRIX-Welt?

Meine Eltern erlauben mir leider nicht, die Liste der aktuellen Spiele abzurufen. Sie befürchten, dass sie über 10 DIN-A4-Seiten lang ist und sie dann viel Geld dafür ausgeben müssen. Wie lang ist denn diese Gesamtliste?
Martin, Aachen

Lieber Martin,
da wir unsere Leser und Leserinnen bei Spielproblemen nicht nur schnell, sondern auch so günstig wie möglich unterstützen wollen, ist der Abruf bei jeder Lösung ganz bewußt auf maximal vier Seiten beschränkt worden.

Ein Anruf kostet 0,81 Pfennig pro Minute. Eine DIN-A4-Seite mit einem handelsüblichen Faxgerät kostet also zirka 70 Pfennig. Das macht höchstens 2,80 Mark für einen Abruf (Achtung: Dieser Service funktioniert nur, wenn man innerhalb Deutschlands anruft). Es gibt jetzt aber noch einen brandneuen Weg, die „Trix per Fax"-Gesamtliste zu erhalten:

Als Service-Erweiterung bieten wir allen Leserinnen und Lesern die „Trix per Fax"-Gesamtliste per E-Mail.

Schickt uns dafür eine E-Mail an *trixletter@screenfun.de* mit dem Vermerk „Aufnahme in die Trixliste". Dann erhaltet Ihr im 14-Tage-Rhythmus die aktuelle Komplettliste der „Trix per Fax" inklusive aller Neuerscheinungen per E-Mail von uns nach Hause geschickt! Dieser Service ist kostenlos.

Natürlich läßt sich der „Trixletter"-Service genauso einfach wieder abbestellen. Schickt dazu eine E-Mail an die gleiche Adresse: In der Kopfzeile sollte stehen: „Entfernung aus der Trixliste"

Gibt's noch Fragen dazu? Dann wendet Euch jederzeit an: *leserpost@screenfun.de*





Danke für die Lorbeeren

Wir bedanken uns herzlich bei den Machern des privaten Spielemagazins „Full Power's magazine". Dort wurde die SCREENFUN zum zweiten Mal mit ihrem „Goldenen Renni" ausgezeichnet, nach 97/98 nun auch für das Jahr 98/99. Wer Spiele mag und neugierig ist: Das „Full Power's magazine" ist kostenlos zu beziehen und auch im Internet vertreten, nämlich unter der Adresse *http://fpm.here.de*

Zählmaschine

Ich will mir eine Homepage bauen und möchte eine Zählmaschine einsetzen, die die Besucher auf ihr zählt. Könnt ihr mir sagen, wo ich so ein Programm herbekomme?
Alexander, Teisbach

Lieber Alexander,
Viele Anbieter wie GeoCities oder fortunecity.de stellen solche Counter als Freeware, also kostenlos, zur Verfügung. Man bekommt sie im Internet unter *www.kostenlos.de* oder auch *www.gamelan.com*

Die Programme mußt Du nur noch in Deine Homepage einbauen, eine Erklärung ist meist dabei.

Achte aber auf eines: Viele kostenlose Counter nutzen ihre Fähigkeiten dazu, für den Anbieter E-Mail-Adressen zu sammeln, zum Weitergeben etwa für Werbezwecke. Lies also die Nutzungsbedingungen gründlich (sie müssen dabei sein). Und viel Spaß beim Homepage-Bau!

Heute schon gelöscht?

Der Inhalt meines Temp-Ordners ist bereits 170 MB groß. In ihm befinden sich nur Dateien, die ich eigentlich nicht mehr brauche. Kann ich den Inhalt diesen Ordners einfach löschen?
Oliver, Sindelfingen

Lieber Oliver,
Wenn Du ganz sicher bist, dass Du sie nicht mehr brauchst, kannst Du sie löschen. Unter Windows 98 gibt es ein spezielles Programm zum Löschen bestimmter Orderninhalte. Durch diese sogenannte „Datenträgerbereinigung" erhältst Du wieder mehr Festplattenspeicher.

Um die Datenträgerbereinigung zu starten, klickst Du in Windows 98 einfach auf „Start", dann auf „Programme", „Zubehör", dann „Systemprogramme" und danach weiter auf „Datenträgerbereinigung".

Nach der Auswahl des Laufwerks, mußt Du nur noch einmal innehalten und kurz checken, ob alles stimmt, bevor Du mit OK bestätigst – den Rest erledigt der PC und Du hast wieder Platz für Spiele und Co.

Gewinnchancen mit einem Umschlag?

Kann man, um Porto zu sparen, eigentlich auch mehrere Postkarten für die Gewinnspiele in nur einen Briefumschlag stecken? Ich habe dies schon öfters getan und wollte wissen, ob das umsonst war.
Jannik, Berlin

Lieber Jannik,
natürlich kannst Du auch mehrere Postkarten in nur einem Briefumschlag an uns schicken. Du musst nur auf jeden Fall eine Karte für jede Aktion hineintun, also pro Stichwort eine extra Karte nehmen. Achte dabei auf eines: Du mußt auf jede einzelne Karte immer Deinen Absender schreiben. Denn nur die Karten werden gesammelt und bei der Verlosung gezogen. Bei namenlosen Karten ist nicht mehr nachprüfbar, wem sie gehören.



Die Helden von „Breath of Fire III", von Catrin Gronen aus Kleve

Mein Screen ist blau

Bei mir taucht in letzter Zeit öfters ein blauer Bildschirm auf. Dann steht dort: „Der schwere Ausnahmefehler OE ist an Adresse 0028:C027 E00E in der VXD-Datei VMM (06) + 000300E aufgetreten. Die aktuelle Anwendung wird beendet". Was kann ich da machen?
Kristian, Lübbenau

Lieber Kristian,
das sieht hakelig aus. Dieser Fehler wird von Windows angezeigt, wenn eine Systemdatei beschädigt ist. Wie ein solcher Fehler zustande kommt, lässt sich leider trotz der genauen Bezeichnung kaum mehr nachvollziehen.

Eine Möglichkeit, den Fehler zu beheben, liegt darin, einfach die Setup-Datei von der Windows-Installations-CD in Windows aufzurufen. Windows installiert dann alle wichtigen Dateien neu, ohne Daten und Programme zu löschen. Sollte der Fehler danach immer noch auftauchen, hilft leider nur eine komplette Neuinstallation.

Leserservice

Auch außerhalb des Hefts bietet Euch die SCREENFUN-Crew hilfreichen Service rund um alles, was am Bildschirm Spaß macht.

Die Redaktion beantwortet alle Briefe und E-Mails – ohne Ausnahme. Briefe, die wir im Heft abdrucken, müssen teilweise gekürzt werden.

Bei den verschiedenen Angeboten rund um TRIX könnt Ihr Euch bei Problemen mit kleinen und großen Obermotzen jederzeit Hilfestellung von uns holen – ob per Faxabruf, Postkarte oder an der Hotline. Der Leserservice läßt Euch nicht hängen!

Trix per Fax

SCREENFUN bietet Euch Cheats, Lösungen und Strategien zu Spielen rund um die Uhr, sieben Tage die Woche per Faxabruf! Unter der Telefon-Grundnummer (s.u.) erhaltet Ihr eine Liste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute, darum braucht Ihr dafür das Einverständnis Eurer Eltern. Achtung: Dieser Service funktioniert nur innerhalb Deutschlands.

(0190) 669 889

Trix per Post

Auf dem Postweg erhaltet Ihr kostenlose Lösungen und Strategien zu Spielen. Schreibt auf einer Postkarte, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergeßt nicht, dabei auch das System anzugeben. Rechnet bitte damit, daß die Antwort wegen der großen Nachfrage bis zu drei Wochen dauern kann. Schickt Eure Karte an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann so schnell wie möglich zugeschickt.

Hotline!

Für brennende Fragen oder Probleme zu Spielen haben wir die Hotline eingerichtet. Ruft bitte nur in dringenden Fällen an, denn die Hotline glüht durch – und alle Härtefälle sollten durchkommen.

Montag bis Freitag
15.00 bis 16.00 Uhr



(089) 67 86 74 60

Die SCREENFUN-Hotline gibt von Montag bis Freitag zwischen 15:00 und 16:00 Uhr Tips zu Spielproblemen. Ruft einfach an!



Screen-Galerie

„Alundra“ von Nadja Haupt aus Erla

Ein „South Park“-Freak, treffend gezeichnet von Dominik Machauer, Oberhausen

Wer hätte nicht gern diesen Mech auf dem Tisch? Chris Dominik ist der Renderer

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Was ist mit „Creatures“?

Ist mir etwas entgangen oder ist über „Creatures 2“ wirklich kein Bericht in der SCREENFUN erschienen? Bringt bitte die wichtigsten Cheats.
Daniele, Bochum

Liebe Daniela,
wir haben in der SCREENFUN 9/98 auf Seite 28 und 29 ausführlich über „Creatures 2“ berichtet. Die Lebenssimulation – „ein putzig-anspruchsvoller Simulator für alle, die genug von ihren Tamagotchis haben“ – hat eine 2 als Gesamtnote bekommen.

Für alle Fans der „Creatures“: Wem der Bericht oder Cheats fehlen sollten, der kann sie natürlich über unseren Leserservice kostenlos zugeschickt bekommen. Die Adresse findet Ihr ganz unten im roten Service-Kasten bei dem Punkt „Leserpost“.

„Ehrgeiz“ in Europa

In einem anderen Heft habe ich etwas gelesen, was mich ein wenig verwirrt. Da stand, dass „Ehrgeiz“ im 1. Quartal 2000 erhältlich sein soll. Stimmt das?
Judith, Duisburg

Liebe Judith,
„Ehrgeiz“ ist seit einem halben Jahr in Japan erhältlich und erfreut seit einem Monat auch Spieler in den USA. Als Import-Spiel kann man es also bereits bekommen.

Da dieses Fightspiel viel auf dem Kasten hat, ist eine PAL-Version für Europa für Anfang 2000 ziemlich wahrscheinlich. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es allerdings noch nicht. Wenn sich in dieser Hinsicht etwas tut, informieren wir natürlich alle, die neugierig sind, wie sich „Ehrgeiz“ im Vergleich zu „Tekken 3“ schlägt.

Muss man für Lara 16 sein?

Wieso ist eigentlich die PC-Version von „Tomb Raider III“ ab 16 Jahre und die Playstation-Version schon ab 12 Jahre? Es ist doch eigentlich ein und das selbe Spiel, da auch die Komplettlösung für beide Versionen gleich ist.
Vincent, Ottobrunn

Lieber Vincent,
Du hast ein Adlerauge! Auf der Rückseite der PC-Spielepackung von „Tomb Raider III“ steht als Altersfreigabe wirklich erst 16 Jahre drauf.

Dies ist laut Aussage von Eidos ein Etikettierungsfehler, denn beide Versionen, für PC und Playstation, sind in Deutschland von der USK ab 12 Jahre freigegeben.



Jackie Chan und Will Smith

Habt ihr eigentlich die Autogramm-Adressen von Jackie Chan und Will Smith? In Heft 10/99 habt ihr zwar eine Online-Autogramm-Adresse angegeben, doch ich habe zur Zeit noch keinen Internet-Zugang.
Oliver, Dudweiler

Lieber Oliver,
da wie Du auch andere Leser genau nach den Autogramm-Adressen dieser beiden Schauspieler verlangen, nennen wir an dieser Stelle beide. Vergesst beim Schreiben bitte nicht, einen an Euch adressierten Rückumschlag und den internationalen Antwortschein von der Post beizulegen:

Jackie Chan
c/o Head Office
145 Waterloo Road#145
Kowoloon
Hong Kong

Will Smith
c/o NBC Productions
330 Bob Hope Drive
Burbank
CA 91523, USA

SNES in die Verbannung?

Warum habt Ihr das Super Nintendo aus den TRIX verbannt? Ich weiß, es werden zu wenige Spiele produziert und das Super Nintendo soll anderen Konsolen, dem Dreamcast und der Playstation 2, Platz machen. Aber wie soll das weitergehen? Wird dann auch das N64 einfach beiseite geschoben?
Christian, Greuenbroich

Lieber Christian,
wir halten das Super Nintendo in Ehren. Es ist eine Konsole, die vielen unserer Redakteure seit langem Spaß macht. Doch aus Aktualitäts- und Platzgründen sowie aufgrund der Tatsache, dass keine neuen Spiele mehr fürs SNES erscheinen, muss es im Heft zunehmend einer neuen Generation weichen. Das N64 wird's noch lange geben, aber irgendwann wird auch das N64 ein „Oldie“.

Alle SNES-Fans können natürlich nach wie vor bei uns Cheats bekommen. Den selben Service bieten wir auch treuen Sega-Saturn-Fans.

Mit dem Dreamcast surfen

Kann man mit dem Dreamcast eigentlich auch auf normale Internet-Seiten gehen, zum Beispiel auf www.rtl.de?
Patrick, Malgersdorf

Lieber Patrick,
Du kannst mit der neuen Sega-Konsole auch andere Seiten im Internet anwählen. Doch wegen der fehlenden Speichermöglichkeit kannst Du derzeit noch keine Downloads machen.

Sega plant, nächstes Jahr für 100 bis 200 Dollar ein ZIP-Laufwerk in Japan zu bringen. Es wird den Download von Erweiterungen und Patches aus dem Internet ermöglichen. Man stellt es einfach unters Dreamcast. Wahrscheinlich kommt das Laufwerk dann noch im selben Jahr auch bei uns.



So soll's aussehen: oben Dreamcast, unten ZIP-Laufwerk

Leserpost

Eure Meinung ist uns wichtig! Wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: schreibt uns. Das ist die Adresse:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
Oder schickt eine E-Mail an:
leserpost@screenfun.de

Hefte nachbestellen

Eine oder mehrere Ausgaben verpaßt? Kein Problem! Jede SCREENFUN läßt sich nachbestellen, sobald sie zirka einen Monat vom Markt ist (solange der Vorrat reicht). Ruft beim Pressevertrieb Nord an, schickt ein Fax oder bestellt das Heft online nach:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburg Allee 11,
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 91 41
Online-Bestellungen an: ***www.hbv.de***

Poster, Kurse & Gimmicks

Wer sich beim Aufhängen der Poster nicht für Vorder- oder Rückseite entscheiden kann, hat eine dritte Möglichkeit:
Wenn Ihr einen an Euch selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickt, bekommt Ihr Euer Wunsch-Poster, Kurse oder Gimmicks, solange der Vorrat reicht.

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

„Mehr, mehr, mehr...“

Wir verbessern und erweitern unser Service-Angebot ständig. Über Neuerungen informieren wir Euch regelmäßig auf den „Leserbriefe“-Seiten. Wer Fragen zu einem bestimmten Service hat oder zusätzliche Infos braucht, kann sich jederzeit per Post oder E-Mail an den Leserservice wenden.

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Hilfe
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
E-Mail: leserpost@screenfun.de

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!

Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen. Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN-Ausgabe 9/99. Auch diesmal findet Ihr in unserem Jackpot wieder eine ganze Menge toller Preise: Schaut einfach auf Seite 154.

Stichwort „Spiele-PC" je 1 Multimedia-Spiele-PC
Raphael Büsser, CH/St. Gallen · Thorben Hahn, Huje · Patrick Zech, Mönchengladbach

Stichwort „Nintendo" je 1 „Limited Edition Set" mit 1 N64 und 1 Spiel „Star Wars – Episode 1: Racer"
Jonas Freund, Heidelberg · Lars Friedrich, Frankfurt a.M. · Gerald Kellner, Greiz · Frank Meyer, Bad Pymont · Stefan Radmann, Schönau

Stichwort „Praktikum" 1 Praktikumsplatz bei StarDust
Meik Czicholas, Salzkotten

Stichwort „Prince of Persia" je 1 Sony Playstation
Michael Blessing, Neuried · Sebastian Hüttel, Mannheim · Benjamin Noack, Kelkheim · Ralph Schincke, Neuwied · Thomas Schroll, Markt Indersdorf

Stichwort „3D-Brille" je 1 3D-Brille „3D Revelator"von Elsa
Valentin Algelali, Frankfurt a.M. · Steffen Bernd, Bingen · David Blech, Hüttenberg · Toni-Nils Bujok, München · André Eckhardt, Birstein · Florian Gansemar, Oberzissen · Sebastian Gores, Duisburg · Nora Gröninger, Mühlheim a.M. · Michael Habermann, Mistelgau · Benjamin Hormuth, Köln · Lars Kallert, Döhlen · Nadja Kobi, Bremen · Frank Koblitz, Blumberg · Klaus Lauger, Oberhausen · Raphael Leonhard, Saarbrücken · Fabian Ludwig, Olfen · Thomas Niedmann, Heusenstamm · Christopher Petrovic, Berlin · Felix Ranft, Chemnitz · Antonio Ranieri, Hagen · Jonas Schmidt, Eslohe · Ramon Sediqi, Weingarten · Sascha Seifert, Neubrandenburg · Rafael Stanasiuk, Georgsmarienhütte · Christian Stangier, Morsbach/Sieg · Mario Ströbel, Seybothenreuth · Jörg Taubert, Doberlug-Kirchhain · Alexander Tran, Hamburg · Dominik Wilhelm, Köln · Matthias Wollenberg, Neudrossenfeld

Stichwort „Charts 9" 1 Jahres-Spiele-Abo
Patrick Schmidhammer, Stuttgart

Stichwort „Chartskarte" 1 Playstation und 3 Spiele eigener Wahl
Christian Kroese, Bottrop

Stichwort „Mindstorms" je 1 „Lego Mindstorms Robotics Invention System"
Steffen Ahl, Edewecht · Andreas Engfer, Hamwarde · Dominik Rechthaler, Augsburg

Stichwort „FC Bayern"
je 1 Heimtrikot des FC Bayern
Alexander Adam, Leipzig · Michael Burger, Schwandorf · Christina-Franziska Horn, Schongau · Simon Krüger, Wiesbaden · Michael Krüger, Mössingen

Stichwort „Walkman" je 1 Sony-Walkman WM-EX 570
Mathis Müller, Rostock · M. Schreiber, Achterwehr

Stichwort „Skates" je 1 Paar Oxygen-Inlineskates mit „Double ST"-Computer
Dominic Helebi, Unna-Massen · Marisa Möller, Hessisch-Lichtenau · Marc Wagner, Friedberg

Stichwort „Formel 1" je 1 Polohemd mit Exklusiv-Design
Christopher Bahner, Berlin · Jürgen Eilenrieder, Oberrieden · Markus Lang, Kaarst · Marlene Scharf, Beltheim · Alberto Wagner, Guxhagen
je 1 Sweatshirt mit Exklusiv-Design
Florian Dellert, Neustadt a.d. Aisch · Waldemar Hornig, Hannover · André Kunze, Lommatzsch · Mensor Music, Hamburg · Rico Schönert, Greifswald
je 1 T-Shirt mit Exklusiv-Design
Petra Karl, Affing · Sandro Knipp, Bergheim · Tom Kollmann, Leubingen · Kathrin Linke, Troisdorf · Markus Nesselrodt, Berlin

Stichwort „Handy"
1 Siemens Handy C25 + Grundgebühr für 1 Jahr
Bianca Jung, Karlstein

Stichwort „Macht" plus Nummer
Nr. 1 Kristina Rau, Hellwege
Nr. 2 Sven Simert, Elmshorn
Nr. 3 Christian Ostheimer, Poppenricht
Nr. 4 Jan-Gerrit Otzen, Barmstedt
Nr. 5 Frank Janson, Gemünden a.M.
Nr. 6 Carolin Zimmermann, Breitenbrunn
Nr. 7 Philipp Jaster, Rüdersdorf
Nr. 8 Markus Nitschke, Bonn
Nr. 9 Martin Lenz, Mühldorf am Inn
Nr. 10 Timo König, Rüffelsheim
Nr. 11 Tobias Öttel, Saal
Nr. 12 Angelika Hoffmann, Aachen
Nr. 13 Christoph Zimmermann, Kirchheim/Teck
Nr. 14 Claus Burmester, Dortmund

Stichwort „Outfit" je 1 SCREENFUN-Jacke plus Cap plus BRAVO-Kalender
Patrick Berger, Welzow · Angelo Dievers, Bürtstadt · Maxim Gruber, Nürnberg · Erik Hauser, Spitzkunnerskopf · Florian Jung, Birken · Daniel Kernke, Groß-Umstadt · Michael Kukyiy, Straubing · Kim Nörenberg, Delmenhorst · Michael Reich, Stedesand · Alexander Roth, Bad Friedrichshall

Stichwort „Schock"
1 „Bride of Chucky"-G-Shock-Uhr
Markus Oprecht, Spangenberg
je 1 Sondtrack-CD
Jens Biermann, Münster · Josef Hajek, Günselsdorf · Mirko Hanf, Norden · David Huynh, München · Dominik Scholz, Kappeln

Stichwort „South Park"
je 1 „South Park"-Package mit 3 Videos
Maximilian Lohner, Lauingen · Wilfried Palandt, Burgwedel · Daniel Schneider, Suhl · Jannik Streu, Dänischenhagen · Eveline Zundl, Alzey

Hängt sich auf

Ich habe das Problem, dass sich manche PC-Spiele unter Windows 98 aufhängen. Wie passiert das und was kann ich dagegen tun?
Florian, Bieddenkopf

Lieber Florian,
dieses Problem tritt meistens auf, wenn Du einen alten oder defekten Treiber auf Deinem System hast. Dann hilft Dir nur eine Aktualisierung der Treiber von der Grafik- und Soundkarte. Auch eine Neuinstallation von DirectX hilft in vielen Fällen.

Die meisten Treiber werden im Internet angeboten. Die Adresse findest Du im Handbuch Deiner Hardware. Falls Du keinen Internet-Zugang hast, kannst Du Dich auch an den Hersteller wenden und um eine kostenlose Aktualisierung bitten! Die meisten Firmen verschicken Treiberdisketten oder Treiber-CDs.

„Ghost in the Shell"

Vor langer Zeit habt ihr im Heft 5/98 auf der Seite 44 das Video zum Spiel „Ghost in the Shell" vorgestellt. Da dort nur eine Bestell-Nummer und keine Adresse angegeben war, würde ich gern wissen, wo es zu bestellen ist und was es kostet.
Angelina, Hausen

Liebe Angelina,
das Video bekommst Du eigentlich in allen größeren Kaufhäusern. Klappt das nicht, kannst Du es auch zum Beispiel bei der Firma A.C.O.G. für rund 40 Mark bestellen. Die Adresse:

A.C.O.G.
Postfach 26
57647 Hirtscheid
Tel.: (2661) 94 94 70

Der beste PC für mich

Wir wollen uns jetzt einen neuen PC zulegen. Er soll hauptsächlich zum Spielen da sein, aber ich will ihn auch für die Schule nutzen können. Es gibt aber so viele Angebote. Könnt ihr uns einen Tip geben?
Christian, Suckenwalde

Lieber Christian,
einen „Generalcomputer" gibt es leider nicht und so tun auch wir uns mit exakten Empfehlungen schwer. Jeder Hersteller benutzt andere Bauteile. Es sollte aber schon ein 400-MHz-Pentium-II sein, mit 64 oder 128 MB Arbeitsspeicher. Spieler schwören für ultimativen Spielspaß auf die Grafikkarte Voodoo 3. Natürlich sollte auch die Festplatte groß genug sein, rechne ab 8 Gigabyte aufwärts. Hilfreich sind der vergleichende Blick in die Tageszeitung und eine Beratung beim Fachhändler.

Acht Knöpfe auf einen Streich

Ich habe zwei Gamepads mit je acht Tasten für den PC. Unter Win95 kann ich jedoch nur maximal vier Knöpfe konfigurieren. Wie kann ich aber acht Knöpfe konfigurieren?
Robert, Wendlingen

Lieber Robert,
unter „Systemsteuerung" und „Spielgeräte" findest Du eine Auswahl vorgegebener Gamepads und Joysticks, die man auswählen kann. Generell werden nur vier Buttons durch Win 95 unterstützt. Hier hilft die Treiberdiskette des Herstellers, die dem Pad beiliegen sollte. Nach der Installation sind auch die anderen Knöpfe mit Funktionen belegbar. Viele Treiber unterstützen das Speichern der programmierten Belegungen, die Du dann über ein Menü wieder aufrufen kannst. Die Programmierung der Tasten muss aber für jedes neue Spiel neu erfolgen.

Min.? Empf.?

In jedem Heft gibt es eure Seite „So bewertet BRAVO SCREENFUN" und dort werden unten links die Systemanforderungen erklärt. Ich verstehe das nicht ganz mit dem Minimum. Wenn mein PC genau die Mindestanforderungen erfüllt, läuft das Spiel dann genau so gut wie mit den empfohlenen?
Martin, Aachen

Lieber Martin,
beim PC gibt es einen manchmal kleinen, feinen und manchmal großen, groben Unterschied darin, ob ein Spiel gerade mal passabel läuft oder ob es eine erstklassige Performance für optimalen Spielspaß liefert.

Bei den Mindestanforderungen ist sicher, dass sich ein Spiel unter diesen Bedingungen installieren und auch spielen lässt, aber die Frage ist, wie gut. Es kann nämlich trotzdem sein, dass die Bilder ruckeln, der Sound hinterher hängt und man oft das Gefühl hat, im Spiel zehn-Meter-Sprünge zu absolvieren, da sich das Bild so langsam aufbaut.

Bei den empfohlenen Anforderungen gibt es solche Nervereien nicht. Der Bildaufbau ist ruckelfrei und das Spielgeschehen läuft ab, ohne dass es was zu bemängeln gibt.

Falls Du Bedenken hast, ob ein Spiel bei Dir optimal läuft, frag einfach vor dem Kauf den Verkäufer. Er kann abschätzen, ob das Spiel auf Deinem System gut läuft, und sagen, ob Du es umtauschen kannst, falls es hakt.

Rechte an eigener Musik

Ich habe mir kürzlich „Magix Music Maker V2000" zugelegt. Da meine Freunde und ich eine Musikgruppe haben, haben wir zu den Liedern auch Texte geschrieben und gesungen.

Nun wollen wir diese Songs auch an Plattenfirmen schicken. Meine Frage: Dürfen wir meine Lieder, die ich hergestellt habe, eigentlich verschicken, verkaufen oder auf eine CD brennen?
Heiko, Reutlingen

Lieber Heiko,
rechtlich ist es klar so: Bei selbst komponierten Liedern und selbst geschriebenen Texten bist Du der Urheber.

Anders ist es bei Waves (Musikbausteinen), die Du in Musikprogrammen findest. Hier kann es sein, dass sie nur für den privaten Gebrauch freigegeben sind oder aber auch kommerziell genutzt werden dürfen. Das wird von Hersteller zu Hersteller verschieden gehandhabt. Schau in der jeweiligen Software-Anleitung nach, dort findest Du die wichtigsten Daten.

Bei Magix ist es so, dass Du Rücksprache mit diesem Hersteller in Berlin nehmen solltest, bevor Du eigene Stücke veröffentlichst, Tel.: (0180) 48 99 99. Die Waves der genannten Software können privat und kommerziell, sogar ohne weitere Gebühren genutzt werden. Einzige „Bedingung" ist eine Erwähnung der Software oder das Einbauen eines Logos von Magix.

Game-Boy-Wrestling

Gibt es eigentlich Wrestling-Spiele für den Game Boy? Wenn ja, welche und wo kann man sie kaufen? Kann man eigentlich auch verschiedene Game Boys, zum Beispiel GB-Color und GB-Pocket per Link-Kabel verbinden?
Franz, Hoyerswerda

Lieber Franz,
es gibt sogar eine ganze Anzahl von Game-Boy-Wrestling-Spielen. Hier sind einige Titel zur Auswahl: „WCW: The Main Event", „WWF Raw", „WWF Superstars" oder „WWF Warzone". In nächster Zeit soll auch „WWF Attitude" für den Game Boy kommen.

Da Wrestling kein Breitensport ist, findet man die meisten Spiele nicht im Kaufhaus-Regal – Dann musst Du sie leider im Fachhandel bestellen.

Zu Deiner zweiten Frage: Es gibt inzwischen Link-Kabel für alle Arten von Game Boys! Du kannst also etwa den alten Game Boy mit dem Pocket oder den Pocket mit dem Game Boy Color verbinden. Du bekommst auch die Link-Kabel im Fachhandel, sie kosten ab zirka 25 Mark aufwärts.

Programmfehler bei „Command & Conquer 3"

Während des Spielens von „C&C 3" erscheint immer wieder folgende Fehlermeldung: „Operation Tiberian Sun hat einen internen fehler angetroffen und nicht imstande ist normalerweise fortzufahren. Besuchen sie bitte unsere website http://www. westwood.com für die neuesten aktualisierungsvorgänge und den technischen Support." Nachdem ich auf „OK" klicke, kehre ich wieder zu Windows 98 zurück!
Tobias, Plochingen

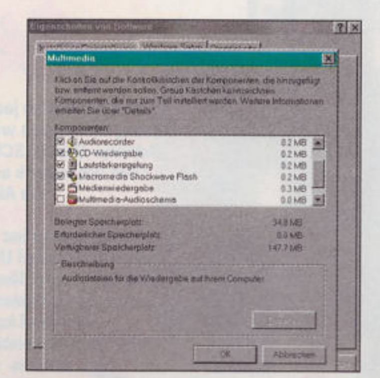
Lieber Tobias,
hierbei handelt es sich wohl um einen Programmfehler, und der ist auch nicht mit einer Neuinstallation zu beheben. Da hilft nur ein nachträglicher Patch, der den Fehler behebt. Du bekommst ihn direkt beim Hersteller oder im Internet unter *westwood.com* – geh dort auf „Downloads" – „File Updates" und wähle „TS 1.11 Update German".

GB-Camera + N64?

Ich habe das Gerücht gehört, man kann die Game Boy Camera mit dem N64 verbinden und dann zum Beispiel ein Bild von der Game Boy Camera in ein Nintendo-64-Spiel einbauen. Dieses soll dann wirklich zu sehen sein. Stimmt das oder nicht?
Christopher, Westerngrund

Lieber Christopher,
für das N64 stimmt das leider nicht. Es gab Überlegungen bei Nintendo, diese Funktion beim 64 DD möglich zu machen, doch aus Kostengründen wurden sie wieder verworfen. Abgesehen davon wird das 64 DD wahrscheinlich doch nicht in Deutschland, sondern nur in Japan erscheinen.

Weiter festgehalten wird jedoch an der Game Boy Color Camera (auf alle Fälle nächstes Jahr bei uns). Mit ihr kannst Du dann auch Farbbilder mit Deinem Game Boy Color machen und bearbeiten. Diese Bilder aber in ein normales N64-Spiel einzubauen, wird ebenfalls nicht möglich sein.



Tschüss, Media Player – und was nun?

Ich habe ein Problem: Mein Windows Media Player ist verschwunden, und ich kann keine Videos mehr von der Festplatte anschauen. Habt ihr eine Lösung?
Max, Dormagen

Lieber Max,
am einfachsten ist die Neuinstallation des Media Players von Deiner Windows-CD. Dafür gehst Du auf „Einstellungen", dann „Systemsteuerung", „Software", „Windows-Setup" und „Multimedia". Dort mußt Du jetzt die Komponenten wieder anklicken, die Dir fehlen, in diesem Fall also die „Medienwiedergabe". Dann klickst Du auf OK, und die Daten werden automatisch von CD überspielt.

Die neuste Version 6.4 kannst Du Dir übrigens aus dem Internet unter der Adresse *www.microsoft.com/download* herunterladen. Dort findest Du diesen Media Player, der auch MP3-Files abspielt. Einfach auf „Suchbegriff" klicken, Downloads suchen, in „Deutsch" markieren, Suchbegriff „Player" eingeben, Dein Betriebssystem anklicken – und schon wird Dir der „Windows Media Player", Version 6.4, zum Download angezeigt. Er ist umfangreicher als die alte Version und zugleich von der Bedienung her angenehmer. Außerdem erkennt er bekannte Multimedia-Formate wie MP3, Wave, AVI und MPEG. Die Größe des Videofensters ist frei skalierbar, sodass Du die Wiedergabe an die Rechnerleistung anpassen kannst.

Oje, SCSI oder IDE...

In den meisten Computerzeitschriften bieten Firmen „SCSI-" oder „IDE-Controller" an. Wozu sind diese Dinger nützlich? Was ist der Unterschied?
Timo, Marienheide

Lieber Timo,
im Computer arbeiten Steuereinheiten (engl. Controller), die etwa die Festplatte im Rechner ansteuern. An IDE-Controller kannst Du Deine Festplatte oder das CD-ROM-Laufwerk anschliessen. Ein SCSI-Controller ist ebenfalls ein Controller, er arbeitet aber nur mit SCSI-Festplatten und SCSi-CD-Laufwerken zusammen. Achte beim Kauf darauf, welches System Du brauchst.

Der I/O-Port ist weg!

Zu meinem Geburtstag habe ich eine Playstation und einen XPloder Pro bekommen. Leider musste ich feststellen, dass die neue Playstation keinen I/O-Port mehr hat. Was kann ich jetzt tun?
Johannes, Berlin

Lieber Johannes,
laut Sony wurde diese Schnittstelle „aus Kostengründen" wegrationalisiert. Schon seit Juli haben alle neuen Playstations der 9002 Reihe keinen I/O-Port mehr. Das ärgert alle, die diese Schnittstelle für Cheat-Module nutzten, denn die können an der neuen Playstation nicht mehr angeschlossen werden. Also: Wenn Ihr Euch auch einen Gamebuster zulegen wollt, dann schaut vor dem Kauf genau aufs Playstation-Gehäuse, ob's noch passt.



BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Str. 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Angelika Buscha, Rainer Fellmann, Knut Gollert, Ulrike Goreßen, Christian Henning, Tini Karthan (*Assistenz*), Andreas von Lepel, Michael Stapf (*Assistenz*), Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik: Markus Beyer, Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)*, Olaf Zibler

Autoren dieser Ausgabe:
Michael Anton, Melanie Bär, Oliver Ehrle, Joachim Enderlin, Arndt Hennig, Ralph Karels, Heinrich Lenhardt, Matthias Metzler, Karen Oetzel, Elisabeth Reisch, Hein Schlüter, André Zurawski

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Titel: Sony, Eidos Interactive, Nintendo

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag
Anzeigen + Marketing KG
Brieffach 3000, 20079 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24
Marketing Management: Heino Wilkens
Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: öS 38,00; Schweiz: sfr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 1999 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt



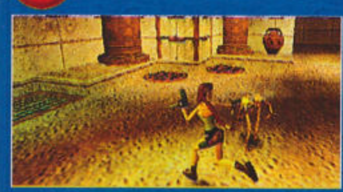
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg

Fragen zum Abonnement:
AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg.
Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82.
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

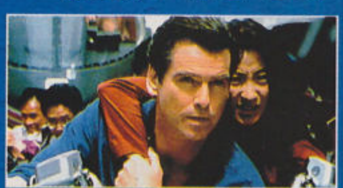
Abo-Bestellungen:
AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg.
Telefon: 0180 / 530 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82.
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

12/99 VORSCHAU

BRAVO SCREENFUN



Lara läuft: Wie gut wird „Tomb Raider IV"?



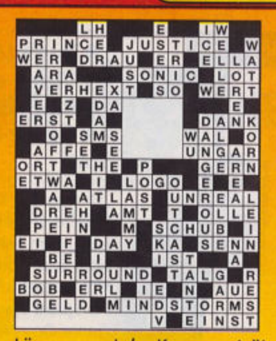
Lizenz zum Unterhalten: James Bond

Auf nach Ägypten! Lara Croft rüstet sich zum vierten Abenteuer – SCREENFUN fährt mit • Macht Platz auf dem Wunschzettel: Das sind die guten, günstigen PC • Da lacht der Guardian: Jede Menge Tipps zu „Final Fantasy VIII" • Hart geschüttelt, kalt gerührt: Der neue Bond ist da!

Das Heft 12/99 erscheint am 17.11.99

AUFLÖSUNG

aus Heft 10/99



*Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 10/99 lautet: **SHADOWMAN***

Suchbild



von Fun-Seite 148

Drew Barrymore



Total schräg

Kniffelig...

A schaltet man 5 min ein und dann wieder aus. Jetzt B einschalten und in den Raum mit den Lampen gehen. Die Glühbirne, die an ist, gehört zu B, die kalte Glühbirne zu C und die noch warme Birne zu A.